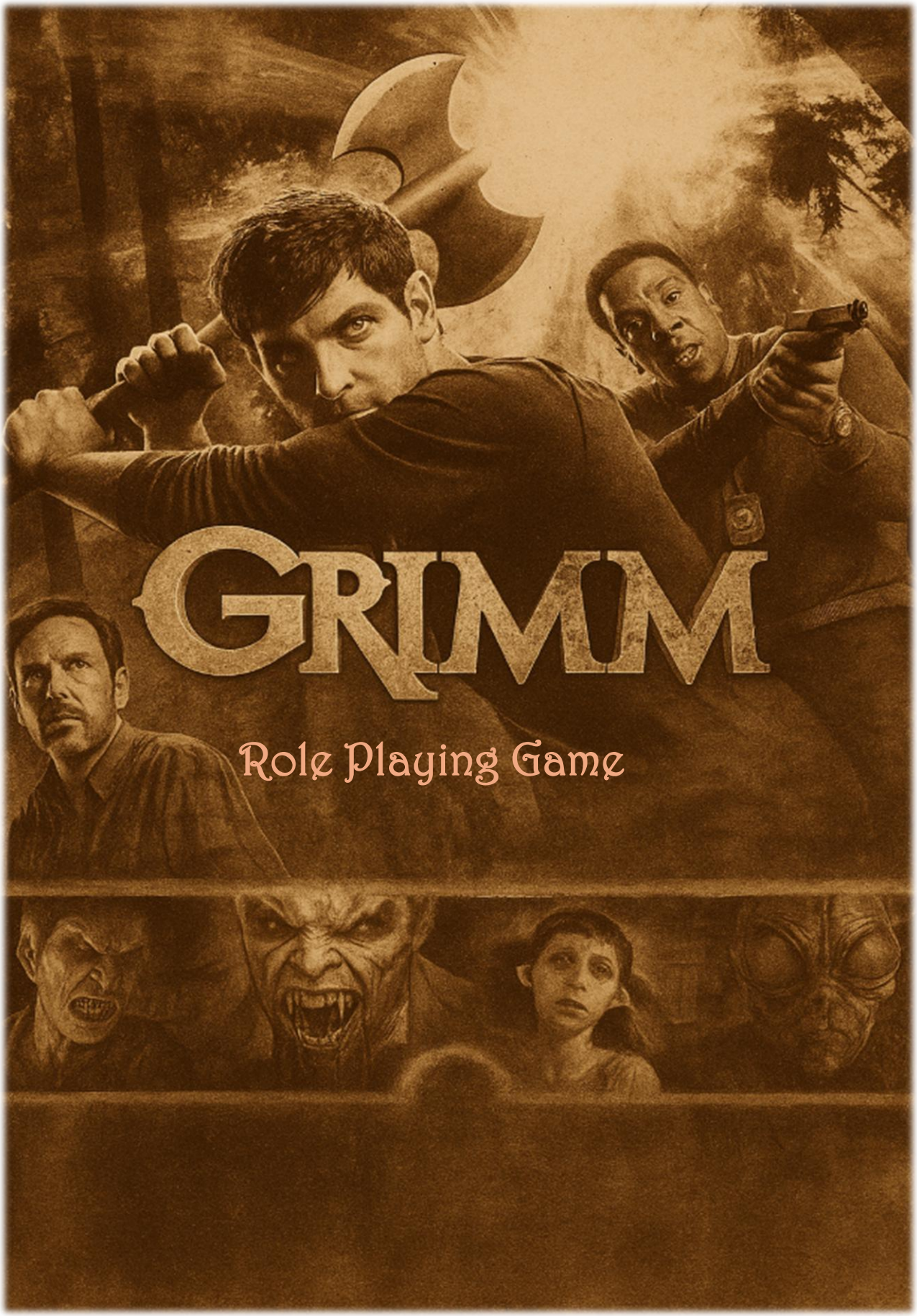

GRIMM
Role Playing Game

GRIMM RPG SYSTEM

Inhaltsverzeichnis

Teil I: Einführung & Grundregeln 5
Willkommen in der Welt von *Grimm* 6
Das vereinfachte D20-System 7
Attribute & Modifikatoren 10
Fertigkeiten – Die Werkzeuge der Wissenden 12
Beispiel: 14
Kampf – Wenn Märchen blutig werden 16
Beispielkämpfe 18
Tabellen: 23
Furcht & Wahnsinn 24
Beispiel im Spiel 26
📜 Tabelle 1: Typische SG-Werte für Wesen und Ereignisse 28
Beispiele ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**
📖 Rettungswürfe im Grimm D20 33
2. Wie läuft ein Rettungswurf? 33
📖 Misslungene Willenswürfe – Effekte im Grimm D20 37
Der Abhärtungsgrad (AG) 41
Das Wogen & die Grimm-Sicht 43
Beispiele: Das Wogen und die Grimm-Sicht 46
Teil II – Die Erschaffung eines Charakters 49
Beispiel: 60

📜 Spielbare Wesen 61
📜 Tabelle 2: Wesen als Spielercharaktere 63
Beispielcharaktere 65
Teil III - Magie & Alchemie 66
Beispiele: Zauber & Tränke 69
Zauber & Alchemie Tabellen 71
Teil IV – Bestiarium 79
Übernatürliche Gegner 80
Übermächtige Gegner 86
Weitere Wesen 92
Menschliche NSCs 93
Abhärtungsgrad als Maßstab für Wesen 94
Teil V: Arsenal & Artefakte 95
Kapitel: Verfolgungsjagden 101
Beispiel 102
Teil VI: Entwicklung & Fortschritt 103
Regelreferenz: Entwicklung & Fortschritt Handout 106
Beispiele für Entwicklung & Fortschritt 106
Übersicht: Entwicklung & Fortschritt 108
📖 Regeln zum Abhärtungsgrad (AG) 109
AG Aufstieg 111
Teil VII: Die Rolle des Spielleiters 112
📌 Empfehlung für Kampfwerte anhand des SG: 115
Beispielsession: „Schatten im Flüsterwald“ 117
Teil VIII: Mehrspieler-Kampagne „Jäger und Gejagte“ 120
Abenteuer 1 – Schatten im Flüsterwald 121
Abenteuer 2 – Nebel über Königshaven 128
⚓ Gerüchte bei den Docks (1W10) 129
Abenteuer 3 – Das Herz des Jägers 134
Anhänge der Kampagne *Jäger und Gejagte* 140
Solo-Kampagne 142
Gegen die Schatten – Ein Soloabenteuer 143
Gegen die Flut 148
Gegen den Schnee 154
🛠 Charakterentwicklung nach deinem Soloabenteuer 159
ANHÄNGE 161
Lexikon der Grimm-Welt: 162
Geheimdienste und Schattenorganisationen in *Grimm* 166

Das Portland in Grimm ... 171
Orte von Interesse für das RPG ... 176
Die TV Serie Grim, Synopsis und dort eingeführtes Bestiarium ... 178
Die Geschichte der Grimms und Wesen ... 182
Antike Ursprünge ... 182
Das Mittelalter ... 182
Frühe Neuzeit und Aufklärung ... 183
Das 19. Jahrhundert ... 183
Der Zweite Weltkrieg ... 184
Die Moderne ... 185
Links ... 186
Liste Aller Wesen und Auftreten in der Serie ... 188
Charakterbögen Grimm – D20 ... 193
Als Textversion: ... 193
Charakterbogen reduziert (für die Kampagne) ... 199
Genereller Charakterbogen für D20 ... 200
Charakterbogen Gangster ... 201
Charakterbogen Polizei ... 202
Charakterbogen Privatdetektiv ... 203
Charakterbogen Patient ... 204
Anhang: Grimm mit dem W100-System ... 205
Spielerbogen Call of Cthulhu Grim ... 210
Anhang: Grimm mit dem GUMSHOE System ... 211
Gumshoe Charakterbogen ... 216
Umwandlung Call of Cthulhu / CoC D20 Module in Grimm D20 ... 217
Methode I: Nur Regelkonvertierung ... 217
Beispielkonvertierung: Grimm D20 im Orient-Express (Methode I) ... 220
Alternativ:Methode II: Cthulhu Mythos in Grimm Mythos übertragen ... 222
Konvertierung desselben Moduls mit Methode II ... 225
Tabellen für Spielleiter ... 228
Spurenzufallstabelle ... 228
NSC Zufallstabelle ... 231
📘 Glossar Grimm D20 ... 234
Zufallsbegegnungen ... 236

Teil I: Einführung & Grundregeln

in Vorspruch für jene, die mit geöffneten Augen wandeln

„Seit der Stunde, da der Mensch das Feuer hütete und Geschichten ersann, haben sich zwei Welten nebeneinander entfaltet. Die eine wird von den Vielen bewohnt, die blind durch Straßen und Wälder gehen. Die andere ist das Reich der Grimmigen, der alten Stämme, die hinter einem Antlitz der Menschheit lauern.

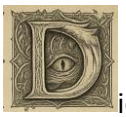
Ihre Namen hallen in alten Chroniken wider: Blutbader, Fuchsbauten, Schattengänger, Eisbiber und viele mehr. In Märchen und Legenden wurden sie als Mahnung bewahrt, doch nie als das erkannt, was sie wirklich sind: Kinder uralten Ursprungs, gewoben aus Instinkt, Hunger und Geheimnis.

Unter ihnen herrscht kein einig Band: Mancher strebt nach Ruhe im Verborgenen, mancher lebt als Bürger unter den Menschen, und andere wieder hören nur die Stimme des Blutes, die sie zu Gewalt und Schrecken treibt.

Gegen sie stehen die Grimm, eine Linie von Sehern und Hütern, verflucht und gesegnet zugleich. Sie allein erkennen das wahre Antlitz der Grimmigen, auch wenn es sich hinter freundlichem Gesicht verbirgt. Ihnen ist auferlegt, das Gleichmaß zu wahren, damit das Reich der Menschen nicht verschlungen werde von dem, was sich im Schatten verbirgt.

Doch hüte dich, Suchender: Die Märchen sind nicht zum Trost geschrieben, sondern als Warnung. Jedes Gleichnis trägt Blut, jede Legende birgt ein Stück Wahrheit. Was du nun liest, ist nicht Geschichte allein, sondern eine Tür, die du öffnest. Dahinter liegt die Wahrheit, und sie wird dich blicken.“

Willkommen in der Welt von *Grimm*

 ie Welt von *Grimm* erzählt von einer Welt, in der Märchen, Legenden und uralte Mythen real sind. Auf den ersten Blick ist die Welt von *Grimm* unsere eigene. Menschen gehen zur Arbeit, trinken Kaffee, verlieben sich, streiten, leben. Doch unter dieser scheinbar normalen Oberfläche existiert eine zweite Realität, die nur wenige erkennen können: die der **Wesen**.

Wesen sind Kreaturen, die in alten Märchen, Legenden und Mythen beschrieben werden. Sie existieren wirklich, auch wenn sie sich hinter einer menschlichen Fassade verbergen. Manche Wesen führen ein ruhiges Leben, arbeiten in gewöhnlichen Berufen und suchen ein friedliches Dasein. Andere aber geben sich den Instinkten ihres inneren Tieres hin und werden zur Bedrohung.

Nur die **Grimm** können zuverlässig das wahre Gesicht der Wesen erkennen. Sie stehen im Spannungsfeld zwischen Menschheit und Wesen, gefangen zwischen Pflicht, Instinkt und eigener Moral.

Die Spieler übernehmen die Rollen von **Ermittlern, Wesen oder den titelgebenden Grimms** – Menschen, die in der Lage sind, die wahre Gestalt dieser Kreaturen zu sehen.

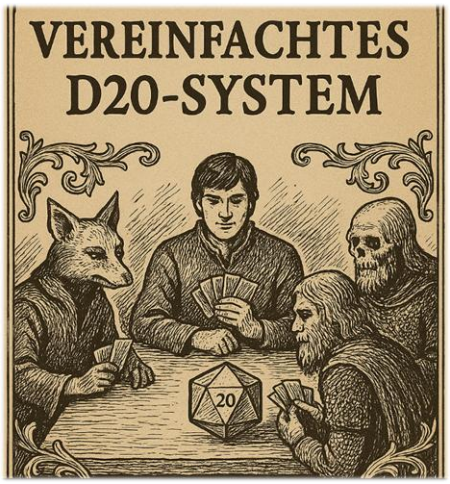
Aufgabe der Spieler: Übernatürliche Vorfälle aufklären, Geheimnisse lüften und Gefahren bannen – bevor sie die normale Welt erreichen.

In dieser Welt gibt es kein klares Schwarz und Weiß. Wesen können Verbündete oder Gegner sein, Monster oder Mitmenschen. Die Entscheidungen der Spieler schreiben neue Geschichten – Märchen voller Blut, Geheimnisse und Wahrheit. ***Wenn du nur als Spieler an Grimm RPG teilnehmen möchtest, lies das Spielerhandbuch, und du bist bereit. Dieses Regelwerk hier ist nur für Spielleiter gedacht!!!***

Aufgabe des Spielleiters: Die Welt des Spieles für die Spieler aufbereiten, die Regeln überwachen und anwenden und für Die Spieler Augen, Ohren und Sinnesorgane sein. Der Spielleiter ist in Seiner Aufgabe mit einem Filmregisseur vergleichbar: Er liest vorab das Skript und macht daraus einen Film (in der Vorstellung der Spieler). Die ersten Skripte, die du lesen musst, sind die Regeln. ***Fang zunächst mit dem Spielerhandbuch an und lies es komplett. Erst dann nimm dieses Hauptregelwerk hier, und lies es ebenfalls komplett, sonst ist das ganze zu überwältigend und schwer verständlich***.

Wenn du dann in der Zukunft Spielergruppen leiten wirst, lies die Kampagnen/Szenario-Informationen vorher gründlich und organisiere sie dir, so dass du am Spieltisch nicht ins stottern kommst, oder erst noch was nachlesen musst- das holt die Spieler unmittelbar aus ihrem Film. Falls du selber spielen möchtest, nutz eines der Soloabenteuer oder such dir einen anderen Spielleiter, der Abenteuer leitet- aber lies dann NICHT vorher der Kampagnen/Szenario-informationen, das wäre, als würdest du bei einem Krimi vorab das Ende lesen! Und jetzt: Viel Spaß mit dem Spielerhandbuch 😉 !

Das Grimm D20-System



Grundmechanik

Alle Proben erfolgen mit einem zwanzigseitigen Würfel (**W20**):

Das Herzstück des d20-Systems ist die **d20-Mechanik**. Sie basiert auf dem Prinzip, dass die meisten Aktionen im Spiel durch einen Wurf mit dem W20 entschieden werden. Hier sind die grundlegenden Schritte:

1. **Wurf mit dem W20:** Der Spieler würfelt mit einem zwanzigseitigen Würfel.
2. **Modifikatoren hinzufügen:** Zum Würfelergebnis werden relevante Modifikatoren addiert. Diese ergeben sich in der Regel aus den Attributen, Fertigkeiten und der Ausrüstung des Charakters sowie aus situationsbedingten Boni oder Mali.
3. **Vergleich mit dem Zielwert:** Das Gesamtergebnis wird mit einem Zielwert verglichen, der auch als Schwierigkeitsgrad oder Rüstungsklasse (im Kampf) bezeichnet wird. Dieser Wert wird entweder vom Spielleiter festgelegt oder ergibt sich aus den Werten eines Gegners.
4. **Erfolg oder Misserfolg:** Ist das Gesamtergebnis gleich oder höher als der Zielwert, ist die Aktion erfolgreich. Liegt es darunter, scheitert die Aktion.
5. **Ergebnisse u.**U. mit anderen Würfeln, wie W4,W8,W10,W6.

Ein Beispiel: Ein Blutbader möchte einen Coyoten angreifen. Der Spieler würfelt mit dem W20 und erhält eine 12. Dazu addiert er einen Stärkemodifikator (+3) und seinen Angriffsbonus (+5). Das Gesamtergebnis ist 20. Der Cojote hat eine Rüstungsklasse von 18. Da die 20 größer oder gleich 18 ist, trifft der Blutbader den Cojoten.

Zusammenfassung:

- **Erfolgswurf:** 1W20 + Attributsmodifikator + Fertigkeitsbonus ≥ **Schwierigkeitsgrad (SG)**.
- **SGs** werden von der Spielleitung (SL) festgelegt und richten sich nach der Schwierigkeit einer Aufgabe.

Schwierigkeitsgrade für Proben

Schwierigkeit	SG
Leicht	5
Mittel	10
Anspruchsvoll	15
Schwer	20
Extrem	25+

Vorteil, Nachteil & Kritische Würfe

Vorteil & Nachteil

Nicht jede Probe ist gleich. Manchmal sprechen die Umstände klar für oder gegen die Spielerfigur. In diesen Situationen kommt das Vorteil-/Nachteil-System zum Einsatz:

- **Vorteil**: Die Spielerfigur würfelt **2W20** und nimmt das **bessere Ergebnis**.
  Beispiel: Ein Grimm versucht, ein Wesen zu durchschauen, das er bereits mehrfach in seiner wahren Gestalt gesehen hat. Dank Erfahrung erhält er Vorteil auf die Wahrnehmungsprobe.
- **Nachteil**: Die Spielerfigur würfelt **2W20** und muss das **schlechtere Ergebnis** nehmen.
  Beispiel: Ein verletzter Ermittler versucht, bei strömendem Regen und völliger Dunkelheit eine Spur zu verfolgen – hier gibt der Spielleiter Nachteil.
- Vorteil und Nachteil **gleichen sich aus**. Hat eine Figur beides gleichzeitig, wird wie gewohnt **1W20 normal** geworfen.

Einsatz im Spiel:

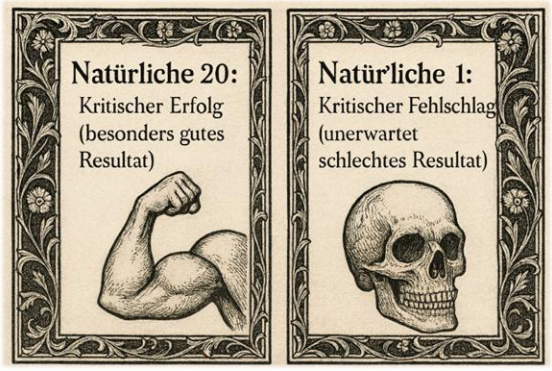
- Vorteil/Nachteil kann aus **Umständen**, **Fähigkeiten**, **Magieeffekten** oder durch **dramatische Entscheidungen** des Spielleiters entstehen.
- Sie ersetzen in vielen Fällen kleine Zahlenmodifikatoren und sorgen so für schnelle und klare Abwicklung.

Kritische Erfolge & Kritische Fehlschläge

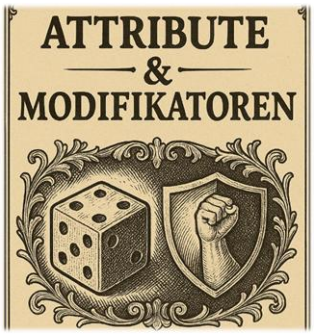
Der W20 kennt zwei Extreme, die besondere Wirkung entfalten:

- **Natürliche 20 (Kritischer Erfolg):**
  Die Handlung gelingt **außerordentlich gut**.
    - Bei Angriffen: automatischer Treffer, Schaden darf zusätzlich verdoppelt oder kreativ verstärkt werden.
    - Bei Fertigkeitsproben: spektakuläres Resultat über das Erwartbare hinaus. (z. B. ein Schloss wird nicht nur geknackt, sondern der Einbruch hinterlässt keinerlei Spuren.)
- **Natürliche 1 (Kritischer Fehlschlag):**
  Die Handlung scheitert **unerwartet katastrophal**.
    - Bei Angriffen: Waffe kann beschädigt werden, man verliert das Gleichgewicht oder trifft einen Verbündeten (Ermessen des SL).
    - Bei Fertigkeitsproben: der Fehlschlag bringt zusätzliche Komplikationen. (z. B. ein Versuch, Informationen zu erpressen, schlägt fehl – und der Zeuge alarmiert die Polizei.)

Hinweis für den Spielleiter: Kritische Würfe und Vor-/Nachteil sind dramaturgische Werkzeuge. Sie sollen besondere Wendungen erzeugen, nicht jede Aktion zerstörerisch machen. Übertreibung ist möglich – solange sie zur Spannung beiträgt.



Attribute & Modifikatoren



So wie der Leib aus Knochen und Fleisch, so wird auch jede Spielfigur aus sechs Grundkräften geformt. Diese Attribute sind die Wurzeln allen Könnens, und aus ihnen entspringen die Taten und Erfolge (und Misserfolge) der Jäger, Ermittler und Wesen gleichermaßen. Sie geben an, wie eine Spielfigur beschaffen ist.

Attribut	Bedeutung	Beispielhafte Anwendungen
Stärke (STR)	Rohkraft der Muskeln, das Vermögen, Gewalt über die Welt auszuüben.	Einen Gegner im Nahkampf niederringen, sich an einer Felswand emporziehen, ein verriegeltes Tor aufsprengen.
Geschicklichkeit (GES)	Schnelligkeit, Beweglichkeit und das Vermögen, den Körper in Einklang zu führen.	Mit Pfeil oder Kugel zielen, lautlos durch Schatten schleichen, sich in artistischen Bewegungen behaupten.
Konstitution (KON)	Die Standhaftigkeit des Leibes, zähe Ausdauer gegen Schmerz, Krankheit und Entbehrung.	Widerstehen gegen Gifte und Krankheiten, den Körper im Kampf länger tragen, Schaden besser wegstecken.
Intelligenz (INT)	Klarheit des Geistes, die Fähigkeit, Muster zu erkennen und Wissen anzuwenden.	Spuren in einem Rätsel entdecken, alte Texte deuten, logische Zusammenhänge erkennen.
Weisheit (WEI)	Das innere Gespür, der Sinn für das Verborgene, Ahnungen und Instinkte.	Spuren im Wald finden, eine Lüge erkennen, die innere Stärke gegen Zauber und Versuchungen wahren.
Charisma (CHA)	Die Kraft der Persönlichkeit, das Leuchten, das andere beugt oder erhebt.	Mit Worten verhandeln, durch bloße Haltung einschüchtern, Gefolgsleute gewinnen.

Modifikatoren

Jeder Attributswert verleiht seiner Trägerin, seinem Träger, einen Modifikator – eine Zahl, die den Einfluss des Attributs auf Handlungen ausdrückt.

- **Wert 10–11**: Ein Mensch von gewöhnlicher Kraft – Modifikator **+0**.
- **Jeder Punkt über 10**: Ein Hauch über das Gewöhnliche hinaus – jeder Zuwachs bringt **+1**.
- **Jeder Punkt unter 10**: Ein Zeichen der Schwäche oder Mangel – jeder Verlust senkt den Modifikator um **−1**.

So ist es, als ob die Attribute selbst das Schicksal färben: Ein Starker beugt die Welt leichter, ein Weiser erkennt Gefahren früher, ein Schwacher strauchelt, wo andere noch bestehen.

➔ *Attributsmodifikatoren leiten sich direkt vom Attributswert ab (wie im D20-System üblich: 10–11 = +0, 12–13 = +1, usw.). Sie werden auf Würfe addiert, die mit diesem Attribut zusammenhängen. Sie beeinflussen außerdem TP (KON), GS (WEI) und soziale Interaktionen (CHA) Dies hier ist nur eine Einführung, viel detaillierter werden die Werte, die eine Spielfigur (und übrigens auch jeden Gegner) ausmachen, im Kapitel über Charaktererschaffung erläutert.*

Fertigkeiten – Die Werkzeuge der Wissenden

Nicht allein mit roher Kraft oder bloßem Instinkt wandelt ein Jäger zwischen den Schatten. Es sind die **Fertigkeiten**, jene fein geschliffenen Künste, die aus dem Anwenden der Attribute erworben werden und es der Figur erlauben, im entscheidenden Augenblick zu bestehen. Jede Fertigkeit ist wie ein Werkzeug in einem verborgenen Arsenal – geformt aus Erfahrung, Übung, Glück und Leid. Übung macht hier den Meister, die Entwicklung der Spielfiguren wird sich meist hier abspielen.

Die Auswahl ist bewusst schmal gehalten, um den Blick auf das Wesentliche zu richten: das Erkennen, Verstehen und Enthüllen jener Geheimnisse, die sich in Blut und Märchen verbergen. Spieler können natürlich zusätzlich zu den hier angegebenen noch beliebige andere Erlernen (Wie Computerkenntnisse, Pilotenfähigkeiten etc).

Ermittlungsfertigkeiten

Diese Fertigkeiten helfen, Spuren zu deuten, Wissen zu nutzen und Zusammenhänge zu erkennen.

- **Forensik (INT):** Untersuchung von Tatorten, Analyse von Blut, Gewebe und Spuren.
- **Kriminologie (INT):** Muster in Verbrechen erkennen, Täterprofile erstellen, Strukturen durchschauen.
- **Wesen-Kunde (INT/WEI):** Kenntnisse über Wesen, ihre Schwächen und Verhaltensweisen.
- **Okkultes Wissen (INT):** Mythen, Rituale, Symbole und Legenden verstehen.
- **Verhören (CHA):** Verdächtige befragen, Druck ausüben, Informationen erzwingen.
- **Streetwise (CHA/WEI):** Orientierung in Milieus, Kontakte knüpfen, Gerüchte aufschnappen.
- **Bürokratie (INT):** Behördenwege, Akten, Vorschriften und offizielle Strukturen nutzen.

Allgemeine Fertigkeiten

Dies sind die grundlegenden Fähigkeiten, die in vielen Situationen den Ausschlag geben können.

- **Athletik (STR/GES):** Klettern, springen, laufen, körperliche Anstrengung.
- **Heimlichkeit (GES):** Leise bewegen, sich verbergen, unbemerkt bleiben.
- **Spurenlesen (WEI):** Bewegungen verfolgen, Hinweise in Natur und Umgebung deuten.
- **Medizin (INT/WEI):** Verletzungen behandeln, Krankheiten erkennen.
- **Diplomatie (CHA):** Verhandeln, schlichten, überzeugend argumentieren.
- **Täuschen (CHA):** Lügen, Ablenken, falsche Spuren legen.
- **Nahkampf (STR):** Raufen, Klingen, improvisierte Waffen.
- **Fernkampf (GES):** Schusswaffen, Bögen, Armbrüste.

Die Kunst der Spezialisierung

Fertigkeiten sind keine bloßen Zahlen. Sie sind Spiegel dessen, was die Figur in ihrem Leben durchlitten, erlernt und vollbracht hat. Sie verwandeln rohe Attribute in präzise Handlungen, lassen die Stärke zu einem Schwerthieb werden, die Intelligenz zu einem gelösten Rätsel, das Charisma zu einem gebrochenen Willen oder gewonnenen Freund.

So trägt jede Figur nicht nur Waffen in den Händen, sondern auch Fertigkeiten im Herzen – und diese sind es, die im Dunkeln den Unterschied zwischen Jäger und Beute machen.

Spielmechanik der Fertigkeiten:

- Jede Fertigkeit bekommt einen **Basiswert** (meist 0, wenn man nicht trainiert ist).
- Wer die Fertigkeit beherrscht, bekommt einen **Fertigkeitsbonus** (→Kapitel Fortschritt & Erfahrung).
- Dazu kommt der **Attributsmodifikator** (z. B. STR, INT, CHA …).

Damit ergibt sich der Wurf:

👉 W20 + Attributsmod + Fertigkeitsbonus ≥ SG

(Natürlich kann ein Charakter auch versuchen, etwas auszuführen, wo ihm die notwendige Fähigkeit fehlt, in diesem Fall ist der Fertigkeitsbonus einfach =0)

Schwierigkeit	SG-Wert	Beispiel
Leicht	8	Einfache Schlösser knacken, banale Lüge erkennen
Durchschnitt	12	In der Stadt unauffällig bleiben, Spuren im Schnee finden
Anspruchsvoll	15	Kampf bei Dunkelheit, altes Symbol entziffern
Schwierig	18	Wesen aufspüren, uraltes Ritual deuten, einen Hochleistungssafe knacken
Extrem	20+	Wogen kontrollieren, Magie bannen, Artefakte aktivieren

➔ Eine Liste mit den meisten Fertigkeiten findet sich im Kapitel über Charakter-Erschaffung.

Beispiel:

Ermittlungsfertigkeiten

- **Forensik (INT):** Selten ohne Ausbildung → Grund +0, trainiert +2–4
- **Kriminologie (INT):** Wie Forensik → Grund +0, trainiert +2–4
- **Wesen-Kunde (INT/WEI):** Spezialwissen → Grund +0, trainiert +2–5
- **Okkultes Wissen (INT):** Selten, meist Bücherwissen → Grund +0, trainiert +2–5
- **Verhören (CHA):** Auch Untrainierte können befragen → Grund +1, trainiert +2–4
- **Streetwise (CHA/WEI):** Jeder hat ein wenig → Grund +1, trainiert +2–5
- **Bürokratie (INT):** Nur, wer sich auskennt → Grund +0, trainiert +2–3
- **Spüren (Wesen), zB das Wittern der Blutbader** → Grund+1, trainiert+3-5

Allgemeine Fertigkeiten

- **Athletik (STR/GES):** Körperliche Leistung → Grund +1, trainiert +2–5
- **Heimlichkeit (GES):** Grund +0, trainiert +2–4
- **Spurenlesen (WEI):** Grund +0, trainiert +2–4
- **Medizin (INT/WEI):** Fachwissen nötig → Grund +0, trainiert +2–5
- **Diplomatie (CHA):** Grund +0, trainiert +2–4
- **Täuschen (CHA):** Grund +0, trainiert +2–4
- **Nahkampf (STR):** Jeder kann kämpfen → Grund +1, trainiert +2–5
- **Fernkampf (GES):** Grund +0, trainiert +2–4

Beispielwerte in Spielpraxis

Ein *durchschnittlicher Ermittler* mit INT 12 (+1) und Forensik (trainiert +3) hätte also bei einer Probe:

W20 +4 gegen den SG (z. B. SG 15 für eine anspruchsvolle Tatort-Analyse).

Fazit

Fertigkeiten sind das Bindeglied zwischen **Attributen** und **konkreten Handlungen**. Sie geben den Figuren ein klares Profil und bestimmen, ob eine Probe gelingt oder scheitert.

Kampf – Wenn Märchen blutig werden

„Da kam er durch das halbe Königreich gezogen, alles lag in Trümmern."
— Der Eisenhans

ein Grimm, Wesen oder Mensch sucht den Kampf leichtfertig. Doch früher oder später führen Spuren, Ermittlungen und Zufälle zu Konfrontationen – und dann entscheidet das Würfelwerk über Leben oder Tod. Kämpfe in *Grimm* sind gefährlich, schnell und gnadenlos. Jede Aktion kann über Sieg oder Niederlage, über Leben oder Tod entscheiden!

Ablauf einer Kampfrunde

Eine Kampfrunde umfasst nur wenige Herzschläge in der erzählten Zeit – meist sechs bis zehn Sekunden. In dieser kurzen Spanne agieren alle Beteiligten.

1. Furchtauswirkungen bestimmen (nur einmal pro Kampf und Gegner)
2. **Initiative bestimmen:**
   Zu Beginn würfelt jede Figur **1W20 + Geschicklichkeitsmodifikator (GES)**.
   Wer das höchste Ergebnis hat, handelt zuerst. Bei Gleichstand entscheidet der höhere GES-Wert, danach ein Wurf. Falls eine Seite der anderen Auflauert, hat diese automatisch die Initiative, es sei denn, ein Spieler legt eine Probe auf eine hilfreiche Fertigkeit dafür ab (zB Witterung bei Blutbadern – sie riechen den Gegner 10 Meilen gegen den Wind). Das Wittern sollte dem Spieler aber dann selbst einfallen.....
3. **Handlungen wählen:**
   In jeder Runde darf eine Figur:
   - **1 Aktion** (z. B. Angriff, Zauber, besondere Fähigkeit)
   - **1 Bewegung** (bis zu 6 Meter)
4. sowie
   - **1 freie Handlungen** (z. B. Rufen, Fallenlassen, Wogen)

5. **Aktionen ausführen:**
   Angriffe, Abwehr und Spezialaktionen werden der Reihe nach abgehandelt.

Kampf ist in *Grimm D20* gefährlich, chaotisch und oft tödlich. Ein einzelner Schlag, ein verpatzter Wurf oder ein psychischer Bruch kann über Leben und Tod entscheiden. Die Regeln sind so gestaltet, dass sie schnelle und filmreife Szenen abbilden, aber zugleich die **Furcht- und Wahnsinnsmechanik** eng einbinden.

Initiative

Zu Beginn eines Kampfes würfeln alle Beteiligten **1W20 + GES-Modifikator**.

- Höherer Wert → handelt früher.
- Bei Gleichstand: höhere GES entscheidet, sonst gleichzeitige Handlung.

Aktionen pro Runde

Jede Runde entspricht ca. 6 Sekunden. Ein Charakter darf:

- **1 Hauptaktion** (Angriff, Zauber, Spezialmanöver),
- **1 Nebenaktion** (Bewegung, Ausrüstung ziehen, kurzer Spruch),
- **reaktive Aktionen** (z. B. Abwehren, Gelegenheitsangriffe).

Angriffe & Proben

Ein Angriff erfolgt mit:
1W20 + Angriffsbonus + relevanter Attributsmodifikator
gegen die **Rüstungsklasse (RK)** des Gegners.

- Treffer: Schaden gemäß Waffe oder Fähigkeit.
- Kritischer Erfolg (natürliche 20): Schaden verdoppelt, Spezialeffekt nach Situation.
- Kritischer Fehlschlag (natürliche 1): Patzer, Waffe blockiert, ausrutschen etc.

Schaden & Trefferpunkte

Jede Waffe oder Fähigkeit hat einen **Schadenswurf** (z. B. 1W8+2).

- **Trefferpunkte (TP)** sinken → bei 0: bewusstlos oder tot (nach SL-Entscheid).
- Wesen können Sonderregeln haben (z. B. Resistenz gegen normale Waffen, Schwäche gegen Silber).

Kampf & Furcht

Jedes Mal, wenn ein Charakter zum ersten Mal in einem Kampf einem Wesen gegenübersteht, das den **Mindest-SG** seiner Erfahrungsstufe erreicht, sollte er eine **Furchtprobe** ablegen (s. Kapitel *Furcht & Wahnsinn*).

- Misslingen → GS-Verlust, evtl. Panikreaktion.
- Bestehen → Charakter kann normal handeln.

Beispiel:

- Hank (Neuling, Schwelle SG 10) trifft erstmals auf einen Blutbader (SG 10) → Furchtprobe.
- Burkhardt (Veteran, Schwelle SG 15) bleibt ziemlich unbeeindruckt – keine Furchtprobe.

Das Wogen im Kampf

Wesen können im Kampf jederzeit **wogen** – ihre wahre Gestalt annehmen.

- **Vorteil:** Stärkere Angriffe, Zugriff auf Wesensfähigkeiten.
- **Nachteil:** Schlechtere Tarnung, normale Menschen oder Grimms in der Nähe könnten reagieren, verfeindete Wesenarten negativ reagieren.

Grimms sehen die wahre Gestalt auch, wenn sie unwillkürlich erfolgt – was zusätzlich einen **Furchteffekt** bei den Wesen auslöst. Normale Menschen sehen sie nur, wenn das Wesen sich bewusst dazu entscheidet.

Kampfmanöver

Neben Standardangriffen sind auch spezielle Aktionen möglich:

- **Entwaffnen**: Angriff gegen RK; Erfolg → Gegner verliert Waffe.
- **Zu Boden reißen**: Angriff gegen STR-Wurf; Erfolg → Ziel liegt am Boden, Nachteil auf Abwehr.
- **Festhalten**: Angriff gegen GES oder STR; Erfolg → Ziel ist fixiert.
- **Flucht erzwingen**: Angriff gegen Moral (WEI-Probe des Gegners).

Beispielkämpfe

Beispiel 1: Burkhardt vs. Blutbader

- Burkhardt (Veteran, GS +4, TP 28, RK 15) trifft im Wald auf einen Blutbader (SG 10, TP 24, RK 14).

- **Furchtprobe:** Burkhardt muss nicht würfeln (SG 10 < Schwelle 15).
- **Initiative:** Blutbader 14, Burkhardt 12 → Blutbader zuerst.
- Angriff Klauen: 1W20+5 = 16 → trifft, Schaden 1W8+3 = 9. Burkhardt sinkt auf 19 TP.
- Burkhardt kontert mit Pistole: 1W20+6 = 18 → trifft, Schaden 1W10+2 = 11. Blutbader sinkt auf 13 TP.
  👉 Nach 2 Runden ist klar: Burkhardt hat die besseren Chancen, bleibt aber gefährdet.

Beispiel 2: Hank (Neuling) & Monroe (Blutbader) gegen Königsschlange

- **Königsschlange (SG 15, TP 40, RK 16)** erscheint im Ritualkeller.
- Hank (Neuling, Schwelle SG 10, GS +0) muss Furchtprobe ablegen → 1W20+0 = 9 gegen SG 15 → Misslingt. Er verliert 1W6 GS = 4 und ist panisch (−2 auf Aktionen).
- Monroe (Blutbader, Wesen) wogt automatisch. Sein Anblick löst bei der Schlange instinktiven Furchtwurf aus → 1W20+2 = 12 gegen SG 12 → gerade bestanden.
- Initiative: Schlange 17, Monroe 14, Hank 10.
- Schlange greift Hank an → Treffer, 1W10+4 Schaden = 12. Hank sinkt auf 3 TP.
- Monroe springt vor, reißt die Schlange zu Boden (Erfolgreicher STR-Wurf) und bindet sie im Nahkampf.
  👉 Szenario zeigt: **Teamwork rettet Neulinge.**

Variante: Messer statt Pistole (engster Raum)

- Wenn Burkhardt in einem engen Flur überrascht würde, könnte er auf das silberne Jagdmesser wechseln: Angriff +3, 1W6+1 Schaden. Gegen Wesen mit Schlangenblick ist es oft sinnvoll, zuerst WEI-RW zu riskieren und anschließend mit Vorteil (z. B. durch Flankieren oder Lichtquelle) zuzuschlagen.

Beispiel 3: Schattengänger vs. Altgedienter Grimm

- **Schattengänger (SG 18, TP 22, RK 16)** konfrontiert einen altgedienten Grimm (GS +6, Schwelle SG 18).
- Furchtprobe: Grimm muss würfeln, da SG = 18. Mit +6 Bonus gelingt die Probe.
- Kampf: Grimm erkennt sofort die Schwächen des Wesens (Licht, Silber) und kann es mit vorbereitetem Ritual bannen.
  👉 Nur auf diesem Erfahrungslevel ist der Kampf realistisch machbar.

Fazit

- **Neue Mechanik:** Erfahrungsgrade (SG) bestimmen, wann Furchtproben überhaupt nötig sind.
- **Wogen** und **Grimm-Sicht** wirken unmittelbar auf Wesen und verstärken den Schrecken.
- **Beispielkämpfe** zeigen, wie unterschiedlich Neulinge und Veteranen reagieren.

Kampf gegen mehrere Ziele

Grundprinzip

In den meisten Gefechten stehen nicht nur Einzelkämpfer einander gegenüber, sondern **mehrere Spielercharaktere gegen mehrere Gegner**. Damit das spannend, aber auch spielbar bleibt, gelten folgende Regeln:

1. Zielauswahl durch Gegner

Die Spielleitung entscheidet, welches Ziel die Gegner wählen. Dabei können folgende Faktoren helfen:

- **Bedrohung**: Gegner greifen meist denjenigen an, der am meisten Schaden verursacht oder die größte Gefahr darstellt.
- **Nähe**: Am nächsten stehende Ziele sind bevorzugt.
- **Verwundbarkeit**: Wesen gehen oft auf verletzte, schwache oder panische Charaktere.
- **Wesen-Logik**: Manche Monster haben klare Muster (z. B. Blutbader auf stärkste Kämpfer, Seeschrecken auf isolierte Opfer, Fuchsbauten meiden direkte Konfrontation und greifen sozial an).
- **Taktik oder Zufall**: Kultisten können koordiniert vorgehen, wilde Bestien wählen zufällig (1W6 auf die Gruppe, bei gleicher Entfernung).

👉 **Hausregel:** Wenn unklar ist, wen ein Gegner attackiert, würfelt die Spielleitung zufällig (z. B. 1W6 auf die SC).

2. Angriffe auf Gruppen

- Jeder Gegner wählt ein Ziel.
- **Überzahl**: Wenn mehrere Gegner auf eine einzelne Figur gehen, erhält das Ziel **Nachteil auf Verteidigungsproben** (RK wird um −2 gesenkt).
- **Flankieren**: Bei zwei Gegnern im Nahkampf von verschiedenen Seiten erhält der Angreifer Vorteil.

- **Massenangriff (Schwarm, Kultistenhorde):** Anstatt viele Einzelwürfe zu machen, kann die Spielleitung einen **Sammelwurf** (1W20 + Modifikator der Gruppe) nutzen, der bei Erfolg **Gesamtschaden / Anzahl Ziele** verteilt.

3. Spieler gegen mehrere Gegner

Ein Spielercharakter kann in seiner Runde:

- **Ein Ziel fokussieren** (normaler Angriff).
- **Streuschuss / Hieb** (nur mit passender Waffe oder Improvisation): Ein Angriff mit Nachteil, kann 2 Ziele gleichzeitig treffen.
- **Kontrollmanöver** (z. B. Grimm wirft einen Tisch um → blockiert gleich mehrere Gegner für eine Runde).

Beispiele

Beispiel 1: Burkhardt & Hank gegen zwei Kultisten

Szene: In einer verfallenen Kapelle greifen zwei Kultisten die Ermittler an.

- **Initiative:** Kultisten (12), Burkhardt (15), Hank (9).
- **Runde 1:**
    - Burkhardt greift mit Schwert an, trifft Kultist 1 → 7 Schaden.
    - Kultist 1 kontert gegen Burkhardt (naheliegend). Kultist 2 greift Hank an (weil beide SC sichtbar und in Reichweite sind).
    - Hank feuert Pistole, verfehlt.

👉 Kämpfe mit **gleich vielen Gegnern wie SC** verlaufen übersichtlich, jeder hat ein Ziel.

Beispiel 2: Monroe gegen drei andere Blutbader

Szene: In einer Gasse wird Monroe von einer Horde Blutbader überfallen.

- **Initiative:** Blutbader (14), Monroe (12).
- **Runde 1:**
    - Alle drei Blutbader springen gleichzeitig auf Monroe. Da er allein ist, erhält er **−2 RK wegen Überzahl**.
    - Zwei Angriffe treffen, Monroe verliert 12 TP.

    - Monroe setzt eine improvisierte Aktion ein: er stößt einen Müllcontainer um, der zwei Blutbader blockiert → nur einer bleibt frei beweglich.

👉 Überzahl macht Kämpfe tödlich. Spieler müssen **Umgebung und Improvisation** einsetzen.

Beispiel 3: Grimm-Team vs. Königsschlange + Kultisten

Szene: Burkhardt, Hank und Rosalie stoßen in einem Ritualkeller auf eine Königsschlange und drei Kultisten.

- **Zielauswahl:**
    - Die **Schlange** greift das größte Bedrohungsziel an (Burkhardt).
    - Die **Kultisten** teilen sich auf: einer blockt Hank, die anderen zwei gehen auf Rosalie (weil sie das Ritual zu stören droht).
- **Effekte:** Rosalie muss **Furchtprobe** gegen die Schlange bestehen, obwohl sie nicht direkt angegriffen wird – die Präsenz des Wesens reicht.
- **Kampf:**
    - Burkhardt wird gewürgt (SG 15 STR).
    - Hank schaltet nach zwei Runden seinen Kultisten aus und kann Rosalie helfen.
    - Rosalie nutzt ein alchemistisches Fläschchen (SG 12), das explodiert und gleich **zwei Kultisten auf einmal** verletzt.

👉 Kombination aus „großem Boss" + „kleine Schergen" erzeugt filmische Szenen, in denen die Gruppe taktisch handeln muss.

⚔️ Regelkasten: Kampf gegen mehrere Ziele

- Gegner wählen Ziele nach **Bedrohung, Nähe, Verwundbarkeit oder Wesen-Logik**.
- Bei **Überzahl**: Ziel −2 RK.
- **Flankieren**: Vorteil für Angreifer.
- **Sammelwürfe** beschleunigen Kämpfe gegen viele gleiche Gegner.
- Spielercharaktere können improvisieren, um mehrere Gegner auf einmal zu kontrollieren.

Tabellen:

Patzer & kritische Treffer (Ergebnis 1 / 20)

Würfelergebnis	Wirkung
20 (natürlich)	**Kritisch: Maximaler Schaden oder zusätzlicher GS-Schaden beim Gegner**
1 (natürlich)	**Patzer: Eigenschaden (–1W4 TP) oder GS-Verlust 1W2 (nach SL-Wahl)**

Verteidigung & Rüstung

Rüstung	Bonus	Besonderheiten
Leichte Rüstung (zB Dicke Jacke etc)	+1–3	Kaum Behinderung
Mittlere Rüstung (zB Kevlar Weste)	+4–5	Leichte Abzüge
Schwere Rüstung (zB Sturmanzug aus Kevlar)	+6+	Starke Abzüge auf Heimlichkeit & Athletik

Schaden & Treffer

Waffe	Schaden
Faust, Knüppel, Dolch	1W4
Kurzschwert, Pistole	1W6
Breitschwert, Gewehr	1W8
Zweihänder, Schrotflinte	1W10

Zustände im Kampf

Zustand	Auswirkung
Verwundet	–2 auf körperliche Proben
Erschöpft	–2 auf alle Proben, Bewegung halbiert
Gelähmt/Gefesselt	Keine Aktionen, nur Widerstandsproben
Bewusstlos	0 LP, Rettungswurf KON SG 10 jede Runde; 3 Fehlschläge = Tod

Kämpfe in Grimm sollen sich brutal, unberechenbar und schnell anfühlen. Sie sind nicht der Kern, sondern die Eskalation – die Geschichten entstehen im Vorfeld durch Ermittlungen und Entscheidungen. Doch wenn es so weit kommt, entscheidet das Schicksal mit jedem Würfelwurf.

Furcht & Wahnsinn

„Es grauste ihn, und doch konnte er sich nicht rühren."
— Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen

Wenn Grimms oder ihre Gefährten den Schleier zwischen unserer Welt und dem Schattenreich der Wesen lüften, ist es nicht nur das Fleisch, das bedroht wird, sondern auch der Geist. Die Augen, die zu viel gesehen haben, können nicht vergessen. Die Ohren, die das Flüstern der Albträume vernahmen, können nicht wieder ungehört werden. Ebenso ergeht es Wesen, die eines Grimms wahrhaftig werden, schließlich ist das für sie so, als würde man einem Dämon oder dem schlimmsten Alptraum der Kindheit begegnen- das gesamte Weltgefüge gerät ins Wanken. Auch können barbarische Gewalt oder traumatische Ereignisse starke Auswirkungen auf die Seele haben.

Darum gibt es in *Grimm* neben körperlicher Gesundheit auch die **Geistige Stabilität (GS)** und die **Wahnsinnspunkte (WP)**. Beide bilden das Fundament für das Spiel mit Angst, Schrecken und langsamer seelischer Zerrüttung.

Geistige Stabilität & Wahnsinnspunkte

- **Geistige Stabilität (GS)** steht für den aktuellen seelischen Widerstand eines Charakters.

  Ansätze:
  - Weniger realistisch, freundlicher: WEI x 5
  - Realistisch, nah an Call of Cthulhu: Berechnung: **10 + WEI-Modifikator**

- Sinkt die GS auf **0**, erleidet der Charakter einen **Wahnsinn** – je nach Situation kann er vorübergehend oder dauerhaft den Verstand verlieren.

- **Wahnsinnspunkte (WP)** hingegen stellen die bleibenden Narben dar. Sie wachsen nicht so schnell, aber jede Anhäufung bringt die Figur näher an eine dauerhafte Störung wie Paranoia, Zwangsrituale, unwillkürliches Wogen oder unkontrollierbare Wutausbrüche.

Mit zunehmender **Erfahrung** wächst auch die Abhärtung gegenüber dem Grauen. Ein unerfahrener Ermittler mag schon beim Anblick eines wütenden Blutbaders den Verstand verlieren, während ein erfahrener Grimm solchen Szenen gelassener trotzt. Doch auch der

gestählteste Geist hat seine Grenzen: Spätestens angesichts apokalyptischer Schrecken – wie einer Horde wiedererwachter Toter – wird selbst er mit der Dunkelheit in sich ringen.

Auslöser für Furchtproben

Eine Furchtprobe ist immer dann erforderlich, wenn ein Charakter mit dem **Übernatürlichen** oder etwas zutiefst **Schockierendem** konfrontiert wird. Beispiele:

- Begegnung mit einem furchterregenden Wesen (Blutbader, Schattengänger, Zerstörer ...).
- Zeuge eines brutalen oder grausamen Todes.
- Konfrontation mit unmenschlicher Magie oder Ritualen.
- Persönliche Trigger: Albträume, Flashbacks, Verlust des Ankers.
- Erschreckende Vorgänge (wie zB eine Zombie-Apokalypse.....)

Mechanik:

- Wurf: 1W20 + WEI-Modifikator + Erfahrungsbonus
- Gegen: **SG (Schwierigkeitsgrad) des Ereignisses oder Wesens**

Misslingen: GS-Verlust gemäß Tabelle oder Angabe des Wesens.
Gelingen: Der Charakter hält stand, bleibt aber möglicherweise innerlich erschüttert.

Erfahrungsgrade (SG-Schwellen)

Charaktere härten mit der Zeit ab. Je erfahrener sie sind, desto höher muss die Bedrohung sein, um sie wirklich in Furcht zu versetzen.

Erfahrungsgrad	GS-Bonus	Mindest-SG für Furchtprobe
Neuling (1)	+0	SG 10
Erfahren (2)	+2	SG 12
Veteran (3)	+4	SG 15
Altgedient (4)	+6	SG 18

- **GS-Bonus**: wird auf jede Furchtprobe addiert.
- **Mindest-SG**: Nur wenn das Ereignis oder Wesen diesen SG erreicht oder übersteigt, muss der Charakter eine Probe ablegen. Alles darunter lässt ihn kalt – seine Erfahrung schützt ihn.

Entwicklung der Erfahrungsgrade

Die Erfahrungsgrade steigen **nicht automatisch mit Spielzeit oder Stufen,** die es in Grimm sowieso nicht gibt, sondern orientieren sich an den **Abhärtungsregeln**:

- Am Ende eines Abenteuers prüft die Spielleitung, ob ein Charakter außergewöhnliche Schrecken erlebt und überstanden hat.
- Hat er mehrfach erfolgreich standgehalten, steigt er ggf. einen **Erfahrungsgrad** auf.
- Dies geschieht **langsam und erzählerisch begründet** – in der Regel **erst nach mehreren Abenteuern**.

So entsteht ein organisches Wachstum: Ein Neuling zittert beim Anblick eines Blutbaders, ein Veteran zuckt nur noch mit den Schultern.

Beispiel im Spiel

Szene 1 – Blutbader im Wald
Burkhardt (Veteran, +4 GS, Mindest-SG 15) und Hank (Neuling, +0 GS, Mindest-SG 10) treffen nachts auf einen Blutbader (SG 10).

- Burkhardt: Muss keine Probe ablegen (SG 10 < Mindest-SG 15).
- Hank: Muss würfeln, da SG 10 seine Schwelle erreicht. Scheitert er, verliert er 1W4 GS.

👉 Burkhardt bleibt gelassen, Hank kämpft mit Panik.

Szene 2 – Schattengänger im Ritualkreis
Begegnung mit einem Schattengänger (SG 18).

- Burkhardt (Veteran): Muss würfeln, da SG ≥ 15. Er erhält aber +4 Bonus.
- Hank (Neuling): Muss ebenfalls würfeln – ohne Bonus.

👉 Beide sind betroffen, aber Burkhardt hat eine deutlich höhere Chance, standzuhalten.

Szene 3 – Altgedienter Grimm
Ein altgedienter Grimm (SG-Schwelle 18, Bonus +6) steht demselben Gegner gegenüber.

- Blutbader (SG 10) – keine Wirkung.
- Hexenbiest-Ritual (SG 15) – keine Wirkung.
- Schattengänger (SG 18) – er muss würfeln, aber mit +6 Bonus.

👉 Nur die mächtigsten Schrecken können ihn noch ins Wanken bringen.

🧿 *Mutpunkte (optional)*

Der Spielleiter kann Mutpunkte einsetzen, um besonders heldenhafte Aktionen zu fördern. Ob diese Regel Einsatz findet, obliegt aber komplett dem Spielleiter.

Mutpunkt erhalten, wenn:

- Spieler überragend stimmig spielt
- Eine Gefahr konfrontiert wird, die Flucht wert wäre
- Der Charakter trotz Wahnsinn jemand anderen beschützt
- .....Ermessen des Spielleiters, wenn Verhalten im Spiel sofort belohnt werden soll.

Mutpunkt ausgeben, um:

- Eine Furchtprobe automatisch zu bestehen
- 1W6 GS sofort zu regenerieren
- Eine Wahnsinnsfolge für eine Szene zu unterdrücken

Wesen & Grimm-Sicht

Wesen fürchten Grimms instinktiv. Immer wenn ein Wesen einem Grimm in die Augen blickt, muss es einen **Furchtwurf gegen SG 12** bestehen. Misslingt der Wurf, reagiert es instinktiv mit Angst, Flucht oder Aggression.

📌 **Fazit:**

- Neulinge fürchten fast alles.
- Erfahrene lernen zu unterscheiden.
- Veteranen bleiben nur bei den schlimmsten Wesen unsicher.
- Altgediente Grimms kennen das Grauen – und trotzen ihm bis zum bitteren Ende.

Tabelle 1: Typische SG-Werte für Wesen und Ereignisse

Kategorie	Beispiel	SG-Wert (Furchtprobe / Wahnsinn)	Besonderheiten
Milde Ereignisse	Blutige Spuren, Schreie in der Ferne	8–10	Nur bei Neulingen relevant
Mäßige Bedrohung	Begegnung mit Kultisten bei Ritual	12	+2 wenn Opfer sichtbar ist
Übernatürlicher Schock	Erstes Wogen eines Grimms sehen	13–15	Wesen machen Furchtwurf
Monströse Begegnung (gewöhnlich)	Blutbader, Eisbiber, Fuchsbau	12–14	Je nach Situation (friedlich oder wütend)
Monströse Begegnung (gefährlich)	Königsschlange, Anubis, Rattentroll	15–17	+2 bei Dunkelheit / Isolation
Albtraumhafte Bedrohung	Lebenssauger, El Cuegle, Schattengänger	18–20	GS-Verlust 1W4+
Kosmisches Grauen / Ritual	Großritual, Dutzende Opfer, Dämonenportal	22–25	Selbst erfahrene Grimms müssen würfeln
Persönliches Trauma	Tod oder Wahnsinn einer geliebten Person	16–20	WP-Zuwachs garantiert
Endzeitliche Szenen	Zombiapokalypse, massiver Wesenaufstand	25+	Nur Veteranen können standhalten

Varianten des Systems: GS-Verluste:

Nicht jede Spielrunde möchte gleich tief in die Abgründe der Psyche blicken. Daher gibt es zwei Varianten, die an die gewünschte Stimmung angepasst werden können:

Abgemildert (für eher cineastische Abenteuer)

- GS-Verlust ist gering (1W2–1W4).
- Effekte sind meist temporär (z. B. 1W6 Runden handlungsunfähig, Schockstarre, panische Flucht).
- WP werden nur selten vergeben und stellen eher erzählerische Narben dar.

Realistisch & Düster (für Horror-orientierte Kampagnen oder ambitionierte)

- GS-Verlust ist hoch (1W4–1W8 oder mehr).
- Effekte können dauerhaft sein: Phobien, Neurosen, Zwangshandlungen.
- WP sammeln sich an und führen zu bleibenden Persönlichkeitsveränderungen.

Wahnsinnseffekte (Beispiele)

Ein Charakter, der durch GS-Verlust einen Wahnsinn erleidet, kann folgende Symptome entwickeln (Spielleitung entscheidet oder würfelt auf einer Tabelle):

- **Kurzfristig (Minuten bis Stunden):** Panik, Amnesie, unkontrolliertes Lachen, Paralyse.
- **Mittelfristig (Tage bis Wochen):** Albträume, Misstrauen gegenüber Mitstreitern, zwanghaftes Verhalten.
- **Langfristig (Dauerhaft):** Paranoia, Realitätsverlust, extreme Phobien, gefährliche Obsessionen.

Hinweis für die Spielleitung:
Dieses System soll nicht nur Strafen verteilen, sondern Atmosphäre verstärken. Wahnsinn bedeutet nicht, dass eine Figur unspielbar wird – vielmehr gibt es der Geschichte eine neue, düstere Facette.

Beispiele für Wahnsinnsregeln

1. Begegnung mit einem Wesen (Schreckensmoment)

- **Situation:** Ein Grimm (GS 12, WEI +2) sieht einen Rattentroll, der aus dem Dunkel auf ihn zuspringt.
- **Mechanik:** Der Spieler würfelt einen **Furchtwurf** (1W20 + WEI-Modifikator gegen SG des Wesens, hier 15).
- **Beispielwurf:** Der Spieler würfelt eine 9 +2 = 11. → **Misserfolg**.
- **Folge:** Verlust von 2 GS. Der Charakter zittert, Angriffswürfe bis zum Ende der Szene −1.

2. Okkulte Entdeckung (geistiger Druck)

- **Situation:** Eine Hexe untersucht ein Ritualpergament.
- **Charakterwerte:** GS 10, WP 1, WEI 0.
- **Mechanik:** Der SL fordert eine **Probe auf Okkultismus** (SG 12).
- **Beispielwurf:** W20 = 15 → Erfolg.
- **Folge:** Sie versteht den Text, doch der Anblick verstört. Sie verliert 1 GS (jetzt GS 9) und gewinnt 1 WP.
- **Interpretation:** Sie ist nun wissender, aber ein Stück näher am Wahnsinn.

3. Ketteneffekt nach zu viel WP

- **Situation:** Ein Mensch (GS 14, WP 4, WEI +1) hat mehrere Wesen-Sichtungen hinter sich.
- **Mechanik:** Sobald **WP ≥ GS/2**, muss nach jeder Stresssituation ein **Wahnsinnswurf** erfolgen.
- **Beispiel:** GS 14 → Schwelle = 7. Noch keine Gefahr.
- **Später:** GS sinkt auf 10, WP steigt auf 6 → **knapp an der Schwelle**.
- **Folge:** Ein weiterer Schock (z. B. ein Leichenfund) könnte einen dauerhaften Zwang auslösen.

4. Weisheit schützt – oder auch nicht

- **Situation:** Zwei Figuren sehen dieselbe Szene: Ein Lebenssauger entleert eine Leiche.
    - **Charakter A (WEI +3, GS 12):** Würfelt W20 = 8 +3 = 11 gegen SG 12 → knapp gescheitert. Er verliert 1 GS, bleibt aber ruhig.
    - **Charakter B (WEI −1, GS 12):** Würfelt W20 = 14 −1 = 13 → geschafft. Kein Verlust.

- **Interpretation:** Ein niedriger WEI-Wert macht es schwerer, aber auch ein Grimm mit hoher WEI kann mal stolpern.

5. Totaler Zusammenbruch

- **Situation:** Eine Jägerin (GS 8, WP 7) steht einem Schattengänger gegenüber.
- **Mechanik:** Furcht-SG 18. Sie würfelt 12 + WEI 0 = 12 → klar gescheitert.
- **Folge:** Verlust 3 GS (jetzt 5). WP steigt auf 8.
- **Schwelle:** WP > GS/2, also Wahnsinnsrisiko.
- **Der SL entscheidet:** Sie entwickelt sofort eine **Kurzzeit-Manie** – sie fängt an, unkontrolliert zu lachen, was ihre Tarnung verrät.

6. Heilung und Erholung

- **Regel:** GS regeneriert sich langsam durch Ruhe, vertraute Orte oder den Anker des Charakters (z. B. ein geliebter Mensch).
- **Beispiel:** Nach einer Nacht in Sicherheit darf ein Spieler 1W4 GS zurückerlangen (maximal bis zum Ausgangswert).
- **WP dagegen bleibt** – sie sind die Narben der Seele. Nur Therapie, Rituale oder große Taten können sie abbauen.

7. Abhärtung durch Erfahrung

1. Erster Schock (unerfahrener Charakter)

- **Charakter:** Junger Polizist (GS 11, WEI +1, keine Erfahrung mit Wesen).
- **Situation:** Er sieht zum ersten Mal einen Blutbader im vollen Wogen.
- **Furchtwurf:** SG 15 → W20 = 12 +1 = 13 → Misserfolg.
- **Folge:** −2 GS (jetzt 9), zittern, −1 auf alle Proben in dieser Szene.

2. Wiederholung desselben Schreckens (teilweise Abhärtung)

- **Charakter:** Derselbe Polizist nach drei Abenteuern (GS 12, WEI +1, hat bereits mehrfach Wesen gesehen).
- **Sonderregel:** Der SL entscheidet, dass bekannte Wesen **einen geringeren SG** für Furcht haben (z. B. −2 auf SG).
- **Situation:** Wieder ein Blutbader im Wogen, aber diesmal kennt er die Kreatur.
- **Furchtwurf:** SG nur noch 13 → W20 = 12 +1 = 13 → **knapp geschafft**.

- **Folge:** Kein GS-Verlust, er bleibt standhaft.

3. Abhärtung gegen das Grauen – aber Gefahr der Abstumpfung

- **Langzeiteffekt:** Jeder bestandene Furchtwurf gegen ein bereits bekanntes Wesen kann zusätzlich 1 **WP** kosten (Abstumpfung).
- **Interpretation:** Die Figur wird abgebrühter, aber auch kälter – Mitgefühl schwindet, Menschlichkeit erodiert.

4. Veteranenstatus (hohe Abhärtung)

- **Charakter:** Grimm mit viel Erfahrung (GS 15, WEI +3, hat dutzende Wesen besiegt).
- **Situation:** Er sieht einen Blutbader im Wogen – inzwischen Routine.
- **Sonderregel:** Für Wesen, die **mindestens 3× im Spiel gesehen und überwunden wurden**, entfällt der Furchtwurf komplett.
- **Folge:** Kein GS-Verlust mehr bei solchen Begegnungen.
- **Aber:** Der SL kann WP steigen lassen (z. B. „Du fühlst dich unnatürlich ruhig dabei, als das Blut über den Boden rinnt“).

👉 Damit hast du den Kreislauf:

- **Anfangs** hohe GS-Verluste bei Begegnungen.
- **Mit Erfahrung** sinken die SGs und die GS-Verluste.

- **Langfristig**: Schutz der Stabilität, aber WP steigt – die Figur wird zäher, aber auch „härter“ und entfremdeter.

🧠 **Geistige Stabilität und Wahnsinn im Überblick**

- Geistige Stabilität (GS)** = 10 + WEI-Modifikator
- Wahnsinnspunkte (WP)** = Startwert 0
- Verlust von GS** bei:
- Furchteffekten (z. B. Begegnung mit Monstern)
- Magischen Rückschlägen
- Verlust des Ankers
- Steigerung von WP**, wenn GS sinkt:
- -1 WP für je 3 verlorene GS
- Bei **WP ≥ 5**: Erste psychische Auffälligkeiten
- Bei **WP ≥ 10**: Temporärer Kontrollverlust möglich

📖 Rettungswürfe im Grimm D20

1. Die drei Rettungsarten

1. **Zähigkeit (Zäh/Z)**
    - Steht für **körperliche Robustheit**.
    - Wird eingesetzt bei: Gift, Krankheit, Erschöpfung, körperlichen Schocks, Schaden über Zeit (Feuer, Kälte, Blutverlust).
    - Basis: **Konstitutions-Modifikator + AG**.
2. **Reflexe (Ref/R)**
    - Steht für **Schnelligkeit und Reaktionsvermögen**.
    - Wird eingesetzt bei: Ausweichen von Explosionen, Fallen, Angriffen, die man mit Bewegung vermeiden kann.
    - Basis: **Geschicklichkeits-Modifikator + ½ AG** (abgerundet).
3. **Wille (Will/W)**
    - Steht für **geistige Widerstandskraft**.
    - Wird eingesetzt bei: Furcht, Wahnsinn, mentale Kontrolle, Illusionen, Beeinflussung durch Wesen.
    - Basis: **Weisheits-Modifikator + AG**.

2. Wie läuft ein Rettungswurf?

- **Grundmechanik:**
    - Spieler würfeln 1W20 + Rettungswert.
    - Spielleiter gibt eine **Schwierigkeit (SG)** vor (z. B. „Gift SG 13“).
    - Ergebnis ≥ SG → Wurf gelungen.
- **Beispiel:**
    - FBI-Agentin Berringer (KO 12 → +1, AG 4 → +4).
    - Zähigkeit = **+5**.
    - Sie atmet Gas ein (SG 15).
    - Würfelt 1W20 +5 → kommt auf 16 → Erfolg, sie hält durch.

3. Richtwerte für Schwierigkeitsgrade

- **Leicht (SG 10–12):** Kleine Schrecken, schwache Gifte.
- **Mittel (SG 13–15):** Normale Bedrohungen durch Wesen, Fallen.
- **Schwer (SG 16–18):** Mächtige Wesenfähigkeiten, starke Panikmomente.

- **Extrem (SG 19+):** Mythische Gegner, kosmische Schrecken.

4. Anwendung im Spiel

- **Furcht- und Wahnsinnsproben:** Immer **Will** gegen einen SG, den der SL festlegt (meist 10 + Bedrohungsgrad des Wesens).
- **Gift, Krankheit, Entzug:** Immer **Zähigkeit**, SG abhängig vom Gift/Fluch.
- **Fallen, Attacken, Feuer:** Immer **Reflex**, SG je nach Bedrohung.

5. Quick Reference (Merksatz für dich als SL)

- Zäh = Körper. (Hält den Schlag oder das Gift aus?)
- Ref = Beine. (Kann ich ausweichen?)
- Will = Kopf. (Widerstehe ich der Angst / Kontrolle?)

📖 **Rettungswürfe – SL Cheat Sheet (Grimm D20)**

Rettungswurf	Basiswert	Typische Auslöser	Beispiel-SGs	Merksatz
Zähigkeit (Zäh)	KO-Mod + AG	Gift, Krankheit, Blutverlust, Erschöpfung, körperlicher Schock	Leicht 10–12 (schwaches Gift), Mittel 13–15 (starkes Gas), Schwer 16–18 (Fluch, Seuche), Extrem 19+ (dämonische Pest)	**„Körper hält durch.“**
Reflexe (Ref)	GE-Mod + ½ AG (abrunden)	Explosionen, Feuer, Fallen, Angriffe auszuweichen	Leicht 10–12 (ein Messerwurf), Mittel 13–15 (Sturz aus Höhe), Schwer 16–18 (Granate, Feuerball), Extrem 19+ (mythischer Angriff)	**„Beine retten mich.“**
Wille (Will)	WE-Mod + AG	Furcht, Wahnsinn, mentale Kontrolle, Illusionen	Leicht 10–12 (Schreck, plötzlicher Schrei), Mittel 13–15 (Wesenfähigkeiten), Schwer 16–18 (Besessenheit, Bannmagie), Extrem 19+ (kosmischer Schrecken)	**„Kopf bleibt klar.“**

⚙️ **Ablauf**

1. SL gibt **SG** (Schwierigkeitsgrad) an.
2. Spieler würfeln **1W20 + Rettungswert**.
3. Ergebnis ≥ SG → Erfolg (kein/verminderter Effekt).
   Ergebnis < SG → Misserfolg (volle Auswirkung).

🧻 **Praxisbeispiele**

- **Krampus legt Kette um SC** → Zähigkeitswurf SG 14 (Kette wirkt schmerzhaft).
- **Explosion im Lagerhaus** → Reflexwurf SG 15 (um Schaden zu halbieren).
- **Grauschleicher jagt durch Nebel** → Willenswurf SG 13 (Panik vermeiden).
- **Riku Orochi blickt SC in die Augen** → Willenswurf SG 17 (Besessenheit abwehren).

📖 **Rettungswurf *Wille (Will)* im Grimm D20**

1. Bedeutung

- Wille misst die **geistige Widerstandskraft** einer Figur.
- Er schützt vor:
  - **Furcht** (z. B. wenn ein Wesen erscheint oder ein grausamer Fund gemacht wird)
  - **Wahnsinn** (übernatürliche Schrecken, kosmische Enthüllungen)
  - **Mentale Beeinflussung** (Hypnose, Besessenheit, Suggestion)
  - **Illusionen & Täuschungen**, die den Verstand angreifen

2. Berechnung

Wille = Weisheitsmodifikator (WE) + Abhärtungsgrad (AG)

👉 Für Spielercharaktere: einfach aus den Attributen und AG ableiten.

- Beispiel:
  - FBI-Agentin Marla Berringer: WE 15 → Mod +2, AG 4 → +4.
  - Wille = **+6**.

3. Anwendung

- **Ablauf:**
  - SL nennt einen **SG (Schwierigkeitsgrad)**.

    - Spieler würfeln **1W20 + Will**.
    - Ergebnis ≥ SG → Erfolg (Figur bleibt gefasst).
    - Ergebnis < SG → Misserfolg (Panik, Wahn, mentale Kontrolle).
- **Beispiel:**
    - Das Nakklavi flüstert → SG 17 Willenswurf.
    - Marla würfelt 1W20 +6.
    - Ergebnis 13 → misslungen → sie erhält 1W4 Punkte Wahn.

4. Typische SGs

- **10–12**: leichter Schreck, falscher Alarm
- **13–15**: Begegnung mit einem bekannten Wesen, Hypnoseversuch
- **16–18**: Mächtige Wesenfähigkeiten, Besessenheit, Alptraum-Illusion
- **19+**: Kosmische Schrecken, Endgegner (z. B. Orochi, Lachendes Ding)

5. Besonderheiten

- **Furcht & Wahnsinn** → immer *Wille*.
- **Team-Boni**: Manche Anführer (z. B. Marla Berringer) geben Verbündeten +1 auf Will gegen Panik.
- **Schwächen**: Manche Wesen senken automatisch Willenswürfe (z. B. Aura der Verzweiflung –2).
- **Wahnsinnswert**: Scheitern erhöht den *Wahn*-Zähler einer Figur → Effekte von Zittern, Paranoia bis Kontrollverlust.

6. Merksatz

👉 **„Wille ist der Rettungswurf des Kopfes.“**

- **Zähigkeit** = Körper hält durch.
- **Reflexe** = Beine retten mich.
- **Wille** = Kopf bleibt klar.

📖 Misslungene Willenswürfe – Effekte im Grimm D20

1. Leichte Effekte (SG 10–12)

(kurz, atmosphärisch, eher rollenspielerisch)

- **Erschrecken:** Figur verliert ihre nächste Aktion (z. B. schreit auf, stolpert zurück).
- **Kalter Schauer:** –1 auf Angriffe und Proben für 1W4 Runden.
- **Kleine Paranoia:** Figur glaubt, jemand beobachtet sie (reiner Rollenspieleffekt).
- **Fluchtreflex:** sofortige Rückzugsbewegung (5–10 ft).

2. Mittlere Effekte (SG 13–15)

(wirkt spürbar, aber nicht vernichtend)

- **Panikreaktion:** Figur kann für 1W4 Runden nur Flucht- oder Verteidigungsaktionen ausführen.
- **Handzittern:** –2 auf Schusswaffen oder Präzisionswürfe.
- **Wahn-Schub:** Figur erleidet 1W4 Punkte Wahn.
- **Halluzination:** SC sieht für 1W6 Minuten ein Trugbild (z. B. Blut tropft von der Decke).

3. Schwere Effekte (SG 16–18)

(taktisch relevant, Spieler merken den Druck)

- **Paralyse durch Angst:** Figur ist 1 Runde handlungsunfähig.
- **Schockzustand:** –2 auf alle Würfe für 1W6 Runden.
- **Fluchtreflex:** Figur rennt volle Geschwindigkeit vom Wesen weg (1W4 Runden).
- **Wahnbruch:** Figur erleidet 1W6 Punkte Wahn + sofortige leichte Störung (z. B. Phobie, Ticks).

4. Extreme Effekte (SG 19+)

(Endgegner-Niveau, existenzieller Horror)

- **Zusammenbruch:** Figur fällt weinend/krampfend zu Boden, handlungsunfähig für 1W6 Runden.
- **Besessenheit:** Wesen übernimmt kurzzeitig Kontrolle (SL entscheidet Handlung).
- **Verlust der Realität:** Figur erleidet 2W6 Punkte Wahn und sofort eine *schwere* Störung (z. B. Stimmen hören, Realitätsverlust).
- **Tödlicher Schock:** Herzstillstand möglich (KO-Wurf SG 15, sonst 1W6 Schaden).

5. (Optional) Progressiver Wahnsinn

Wenn du den Horror steigern willst, nutze **Progression**:

1. Fehlwurf → leichte Effekte (zittert, schreit).
2. Fehlwurf in derselben Szene → mittlere Effekte.
3. Fehlwurf in derselben Szene → schwere Effekte.

- Ab 4. Fehlwurf → Figur ist in Gefahr, **dauerhafte Wahnsinnsstörung** zu erleiden.

📖 **d100 Wahnsinnseffekte (Grimm D20)**

(können über W100 Wurf ermittelt werden, oder vom SL situationsbedingt ausgewählt werden)

🎭 **Leichte Effekte (01–30)**

(kurzzeitig, meist nur Szenen- oder Sitzungsdauer)

01–03: Hände zittern unkontrolliert. –2 auf Fernkampf.
04–06: Figur bekommt einen nervösen Tick (Augenzucken, Räuspern).
07–09: Übertriebene Vorsicht: braucht doppelte Zeit für einfache Aktionen.
10–12: Wiederholt ein Wort oder einen Satz zwanghaft.
13–15: Kurzatmigkeit: –1 auf Ausdauerproben.
16–18: Verwechselt ständig Namen von Gefährten.
19–21: Figur murmelt unbewusst Gebete oder Flüche.
22–24: Panisches Blinzeln bei Dunkelheit (Wahrnehmung –2).
25–27: Zwanghaftes Zählen (Treppen, Kugeln, Schüsse).
28–30: Flüstert über imaginäre Geräusche („Hast du das gehört?“).

🩸 **Mittlere Effekte (31–70)**

(mechanische Nachteile, dauern oft mehrere Szenen oder Tage)

31–33: Klaustrophobie: in engen Räumen Will –2.
34–36: Paranoia: Verdächtigt mindestens einen SC/NSC.
37–39: Schlaflosigkeit: erholt sich nicht vollständig, TP-Regeneration halbiert.
40–42: Misstrauen gegenüber Autorität: –2 auf soziale Würfe gegen Offizielle.
43–45: Panik vor Blut: bei Anblick Blut sofort Will-Wurf SG 12.
46–48: Selbstgespräche: –2 auf Heimlichkeit.
49–51: Fixierung auf ein Objekt (z. B. Amulett, Waffe). Verliert –2 auf Würfe, wenn es fehlt.
52–54: Figur hört Stimmen (gelegentlich Anweisungen vom SL).
55–57: Kopfschmerzen: –1 auf alle Würfe für 1W6 Stunden.
58–60: Panikattacken bei Dunkelheit: Will-Wurf SG 13 nötig.
61–63: Zwanghafte Reinlichkeit oder Schmutzangst.
64–66: Figur glaubt, von Schatten verfolgt zu werden.
67–70: Fieberhafte Halluzinationen: –2 auf Wahrnehmung, SG +2 für Illusionen.

🕳️ Schwere Effekte (71–100)

(einschneidend, oft dauerhaft oder nur mit Heilung/Ritual zu beseitigen)

71–73: Katatonischer Schock: 1W6 Runden bewegungsunfähig.
74–76: Suizidale Impulse (SL entscheidet Intensität).
77–79: Wahnvorstellung: SC sieht ein bestimmtes Wesen überall.
80–82: Stimmen der Toten: bei jedem Leichnam Will-Wurf SG 14.
83–85: Zwanghaftes Lachen oder Weinen in Stresssituationen.
86–88: Schizophrene Wahrnehmung: Realität verschwimmt, –2 auf alle Proben.
89–91: Phobie gegen ein spezifisches Wesen (z. B. Blutbader).
92–94: Zwangshandlung (z. B. Feuerzeug immer anmachen, Haare ausreißen).
95–97: Temporäre Amnesie: vergisst 1W6 Stunden.
98–99: Totale Paranoia: vertraut niemandem, kann Gruppe verraten.
100: Kosmischer Zusammenbruch: Figur verliert jeglichen Realitätsbezug, NSC-kontrolliert bis Heilung.

🎲 Anwendungsvorschlag

- Leichte Effekte: 1–2 Wahnpunkte.
- Mittlere Effekte: 3–5 Wahnpunkte.
- Schwere Effekte: 6+ Wahnpunkte oder bei besonders hohen SG-Misserfolgen.

👉 Du kannst das Ganze als „Wahnsinnsleiter“ nutzen: je mehr Wahnpunkte ein SC anhäuft, desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass er in den mittleren oder schweren Bereich rutscht.

📖 Wahnsinnsleiter (Grimm D20)

0 – Stabil
→ Keine Effekte. Geist klar und ungebrochen.

1–3 – Angekratzt
→ Leichte Effekte treten auf (Zittern, Nervosität, kleine Ticks).
→ Will-Würfe bei Furchtsituationen haben +2 SG.

4–6 – Verunsichert
→ Regelmäßige Will-Würfe bei Bedrohungen erforderlich.
→ Leichte und mittlere Effekte möglich.

7–9 – Instabil
→ Paranoia und Halluzinationen setzen ein.
→ –1 auf soziale Würfe.
→ Mittlere Effekte treten häufiger ein.

10–12 – Gezeichnet
→ Zwangshandlungen, Schlafstörungen, erste dauerhafte Phobien.
→ –2 auf Will-Würfe.

13–15 – Gebrochen
→ Schwere Effekte (Stimmen hören, Realitätsverzerrung).
→ –2 auf alle Würfe.

16–18 – Zerbrochen
→ Figur verliert regelmäßig Kontrolle.
→ Will-Wurf SG 15 pro Stunde nötig, um handlungsfähig zu bleiben.

19–20 – Verloren
→ Totale geistige Zerstörung.
→ Figur wird vom SL als NSC übernommen (Besessenheit, Wahnfigur oder dauerhaft irre).

⚙️ Spielregeln für Wahpunkte

- **Wahnpunkte** addieren sich durch misslungene Will-Würfe, Schockmomente, Begegnungen mit Wesen etc.
- **Genesung**: SC können durch Ruhe, Therapie, Rituale oder besondere Erlebnisse **1–2 Wahnpunkte** abbauen.
- **Abhärtungsgrad (AG)** wirkt als **Puffer**:
    - AG = Anzahl an Punkten, die ein SC pro Szene *ignorieren* darf.
    - Beispiel: AG 3 → erste 3 Wahnpunkte in einer Szene werden nicht gezählt.

🎲 Beispiel

- **Start:** Marla Berringer (AG 4, Will +6) betritt die *Eun Reòta*.
- Ein Kadaver verursacht einen Will-Wurf SG 12. Sie würfelt 7 → Misserfolg → +1 Wahn.
- Da sie AG 4 hat, bleibt der Punkt ungezählt → **kein Effekt**.
- Später sieht sie das Nakklavi (Will SG 17). Misslungen → +1W6 Wahn (ergibt 5).
- 5 Punkte – ihre AG-Puffer sind erschöpft → sie steigt auf die Stufe **„Verunsichert“**.

📜 Einsatz als SL

- Nutze die Leiter, um SCs **sichtbar in die Spirale des Wahnsinns** rutschen zu lassen.
- Passe Effekte flexibel an – bei 7 Punkten kann eine Figur schon paranoid sein, während eine andere „nur“ zittrig wird.
- Ab **13+** wird jede Szene spürbar härter → diese Figuren sind dramaturgisch am Ende oder benötigen Rettung durch die Gruppe.

⚙️ Spielmechanik zusammen gefasst

- **Wahnpunkte**: entstehen durch misslungene Will-Würfe, Schockmomente, Konfrontationen mit Wesen.
- **Genesung**: Ruhe, Therapie, Rituale oder starke positive Erlebnisse können 1–2 Punkte abbauen.
- **Abhärtungsgrad (AG)**: wirkt als Schutzpuffer.
    - Ein Charakter ignoriert pro Szene so viele Wahnpunkte, wie er AG besitzt.
    - Beispiel: AG 3 → erste 3 Wahnpunkte in einer Szene werden gestrichen.

🎲 Beispiel

Marla Berringer (AG 4, Will +6) betritt die *Eun Reòta*.

- Kadaverfund: Will SG 12, misslungen → +1 Wahn. **AG 4 puffert den Punkt** → kein Effekt.
- Nakklavi erscheint: Will SG 17, misslungen → +1W6 Wahn (ergibt 5).
- 5 Punkte – AG-Puffer erschöpft → sie steigt auf die Stufe **„Verunsichert“**.

Der Abhärtungsgrad (AG)

Im Grimm D20 ersetzt der **Abhärtungsgrad (AG)** die klassische Stufenprogression anderer Systeme. Er beschreibt die seelische und körperliche Widerstandskraft einer Figur – gegen Wahnsinn, Furcht und übernatürliche Bedrohungen.

- **Spielercharaktere** beginnen meist mit AG 1 oder 2. Eine Steigerung erfolgt nur selten, meist nach einschneidenden Erfahrungen oder überstandenen Szenarien.
- **Nichtspielercharaktere (NSCs)** besitzen einen festen AG, der ihre Rolle im Spiel widerspiegelt.

Trefferpunkte: Die Lebensenergie einer Figur ergibt sich aus ihrem Konstitutionsmodifikator × AG + 1W6 pro AG. Der Spielleiter kann bei Bedarf eine Pauschale festlegen, um das Spiel zu beschleunigen.

Rettungswürfe: Der Abhärtungsgrad bildet die Grundlage aller Rettungswürfe:

- Zähigkeit = KO-Mod + AG
- Reflexe = GE-Mod + ½ AG (abgerundet)
- Wille = WE-Mod + AG

Angriffe: Der AG beeinflusst auch die Kampffähigkeit. Der Grundangriffswert beträgt ½ AG + Attributsmodifikator (meist Stärke oder Geschicklichkeit).

Wahnsinn und Furcht: Bei Effekten, die geistige Stabilität bedrohen, wird ein Wurf gegen den Willensrettungswert abgelegt. Figuren mit hohem AG halten länger stand, können aber dennoch brechen, wenn der Wurf misslingt.

Richtwerte für den AG:

- AG 1–2: Normalbürger, leichte Verbündete
- AG 3–4: erfahrene Kämpfer, einfache Wesen
- AG 5–6: mächtige Wesen, Anführer
- AG 7+: mythische Bedrohungen, Endgegner

Der Abhärtungsgrad ist kein reines „Power-Level“, sondern zugleich ein erzählerisches Werkzeug: Er macht sichtbar, welche Figuren gefährlich sind und welche eher Opferrollen verkörpern.

Das Wogen & die Grimm-Sicht

„Und da sah er, was kein anderer sah, denn er hatte Augen, die das Geheimnis erkannten."
— Der treue Johannes

Wesen und ihre Maske

Wesen tragen gewissermaßen eine Maske, die ihre wahre Gestalt verbirgt. Diese Maske kann reißen, wenn Emotionen hochkochen oder Gewalt erzwungen wird. Diesen Vorgang nennt man **Wogen**. Das Wogen selbst tritt nicht nach starren Regeln ein, sondern ergibt sich aus den **Umständen und Entscheidungen des Spielleiters oder der Spieler**. Es handelt sich dabei um eine physikalische Umwandlung der Physiognomie des Wesens, die aber nicht immer und für jeden sichtbar ist. Das Wesen verwandelt sich tatsächlich von einem Menschen in zB einen Werwolfartigen, mit ganz anderen Kräften & Fähigkeiten. Die Fähigkeiten des verwandelten Wesens sind aber auch in der Menschenform abgeschwächt vorhanden (Beispiel: Wittern beim Blutbader).

Stufen des Wogens

1. **Flüchtiges Wogen**
    - Kurz und unwillkürlich, ausgelöst durch Angst, Wut, Überraschung oder andere starke Emotionen. Darüber entscheidet *immer* der SL, nie das Wesen selbst !
    - Normale Menschen spüren nur eine Irritation. Grimms und andere Wesen sehen die wahre Gestalt.
    - Nochmal: Unwillkürlich seitens des Wesens !

2. **Teilweise Verwandlung**
    - Einzelne Merkmale treten hervor (Krallen, Zähne, Augen).
    - Normale Menschen rationalisieren dies weg; Grimms und Wesen erkennen sofort die Bedrohung.
    - Unwillkürlich & Willkürlich möglich

3. **Volle Verwandlung**
    - Die wahre Gestalt tritt offen hervor.
    - Normale Menschen können sie ebenfalls Wahrnehmen, daran schließt sich je nach Abhärtungsgrad(AG) des Spielers eine Furchtprobe an (siehe vorherige Kapitel).
    - Grimms und Wesen sehen die Verwandlung ebenfalls klar und zweifelsfrei. Grimms müssen ebenfalls je nach AG eine Furchtprobe ablegen. *Der Spielleiter kann entscheiden, dass auch Wesen eine solche Probe absolvieren müssen, wenn sie ein besonders schreckliches oder gefürchtetes Wesen erblicken*.
    - Immer Willkürlich herbeigeführt

Begegnung mit einem Grimm

Ein Grimm ist für Wesen ein **lebender Mythos, ein Schreckgespenst**. Schon der Blick in seine Augen zwingt viele Wesen dazu, ihre wahre Natur im Wogen preiszugeben.

- **Grimm-Sicht:** Wesen können vor Grimms ihre wahre Gestalt nur schwer dauerhaft verbergen.
- **Furchteffekt:** Bei der ersten Begegnung mit einem Grimm muss ein Wesen eine **WEI-Probe** ablegen:

Wesenstyp	SG	Effekt bei Misslingen
Junges/unerfahrenes Wesen	12–14	Zittern, −2 auf soziale Proben gegen den Grimm
Erfahrenes Wesen	15–17	Unfreiwilliges Wogen, Nachteil auf soziale Proben
Mächtiges/Anführer-Wesen	18–20	Panikreaktion, 1W4 Runden unkontrolliert handeln

Hinweis: Dieser Furchteffekt tritt **nur einmal pro Wesen** gegenüber einem spezifischen Grimm auf. Bei weiteren Begegnungen kann er abgeschwächt oder entfallen – es sei denn, das Wesen wird erneut überrascht.

Wichtig!: Ja, es ist tatsächlich so, daß besonders hochrangige Wesen besonders zur Panik neigen beim Anblick eines Grimm

Tabelle: Wogen-Situationen & Effekte

Situation	Beschreibung	Möglicher Effekt (Probe/Effekt)
Alltag	Wesen wird beleidigt, erschreckt oder emotional überfordert	Flüchtiges Wogen, Grimms erkennen sofort die wahre Gestalt
Kampf	Wesen erleidet Schaden oder greift aggressiv an	Teilweise/volle Verwandlung, evtl. Furchtwurf für Zeugen
Verhör	Grimm konfrontiert das Wesen mit Beweisen oder zwingt Blickkontakt	WEI-Probe (SG 15+), Misslingen = ungewolltes Wogen
Ritual	Wesen nimmt an magischem Akt teil oder wird verflucht	Wogen tritt automatisch auf, Grimms erkennen es klar

Bedeutung für die Spielmechanik

- ***Grimms***
    - Erkennen jedes Wogen, jede Verwandlung, egal wie subtil.
    - Vorteil auf Proben, die mit Wesen-Wahrnehmung zu tun haben.
- ***Normale Menschen***
    - Können Verwandlungen nur schwer verarbeiten; Proben auf **WEI** entscheiden, ob sie es bewusst wahrnehmen oder verdrängen.
    - Bei Erfolg oft **GS-Verlust** durch Furcht.
    - Sehen nur die Willkürlich herbei geführten Verwandlungen.
- ***Wesen***
    - Untereinander jederzeit sichtbar wenn gewogt.
    - Ein Grimm zwingt sie instinktiv in die Defensive. Selbst mächtige Wesen spüren den Druck des Grimm-Blicks.

Beispiele: Das Wogen und die Grimm-Sicht

1. Erstes Aufflackern des Wogens

- **Charakter:** Lena, junge Grimm-Erbin, WEI +2.
- **Situation:** In einem dunklen Club fällt ihr ein Mann auf, der nervös in die Menge starrt.
- **SL:** „Du hast das Gefühl, dass er nicht ganz passt. Mach eine Probe auf Wahrnehmung."
- **Wurf:** 16 +2 = 18 → Erfolg.
- **Effekt:** Der Mann flackert kurz in seiner wahren Gestalt auf: ein Bauerschwein.
- **Beschreibung:** Nur Lena sieht das Zucken der Haut, den Moment, in dem sich Augen und Gebiss kurz verändern. Die Gäste ringsum bemerken nichts.
- **Konsequenz:** Lena erkennt instinktiv, dass er ein Wesen ist – **das Wogen reagiert auf ihren Blick**.

2. Übergang in den zweiten Zustand – Drohung

- **Charakter:** Grimm Nick, GS 13, WEI +3.
- **Situation:** Ein Blutbader packt ihn in einer Gasse und fletscht die Zähne.
- **SL:** „Der Angriff löst dein Wogen aus. Beschreibe, wie du dich veränderst."
- **Effekt:** Augen verfärben sich tiefschwarz, die Stimme klingt härter, der Blutbader schreckt zurück.
- **Mechanik:** Wesen in Reichweite müssen einen **Furchtwurf** gegen SG 15 bestehen.
- **Wesenwurf:** W20 = 9 → Misserfolg.
- **Beschreibung:** Der Blutbader zischt und stolpert zurück. „Verdammt… Grimm!"
- **Konsequenz:** Grimm-Sicht ist nun voll aktiv: Nick sieht jedes Detail der wahren Gestalt.

3. Volles Wogen – Kontrollverlust

- **Charakter:** Grimm in Todesangst (nur noch 2 GS).
- **Situation:** In der Kapelle ruft ein Kultist ein uraltes Ritual an.
- **SL:** „Dein Puls rast, das Wogen bricht voll hervor."
- **Effekt:** Die Verwandlung ist unübersehbar – Augen brennen, die Aura des Grimms erfüllt den Raum.
- **Mechanik:** Alle Wesen im Umkreis von 10 Metern müssen **Furchtwurf SG 18** ablegen.
- **Beispiel:** Ein Hexenbiest (W20 +2) würfelt 13 → 15, knapp geschafft. Es zittert, bleibt aber standhaft.

- **Konsequenz:** Menschen ohne Grimm-Wissen nehmen nur ein „unheimliches Leuchten“ wahr, doch Wesen erkennen in Panik den „bösen Watz“ ihrer Legenden.

4. Grimm-Sicht im Alltag

- **Charakter:** Hank, Mensch ohne Grimm-Erbe, begleitet Nick.
- **Situation:** Sie verhören einen Verdächtigen (ein Fuchsbau).
- **Nick:** „Er flackert. Siehst du das?“
- **Hank:** „Nein, ich seh’ nur einen Typen mit Angstschweiß.“
- **Mechanik:** Grimm sehen selbst die kleinsten Regungen – Nick kann Vorteil auf Einschüchtern nutzen. Hank dagegen ist blind für die Verwandlung.
- **Konsequenz:** Spieler erleben direkt die Spannung: Nur Grimms haben Zugang zur Wahrheit.

5. Wesen fürchten die Grimm-Sicht

- **Charakter:** Monroe, Blutbader.
- **Situation:** Nick wogt unbewusst, als er in Monroes Haus steht.
- **SL:** „Mach einen Furchtwurf, Monroe.“
- **Monroe:** „Äh, echt? Aber ich bin doch sein Freund!“
- **Wurf:** W20 = 7, SG 14 → Misserfolg.
- **Beschreibung:** Monroe zuckt zurück, das Fell in seinem Nacken richtet sich auf. „Hey, Nick… Augen wieder normal, ja?“
- **Konsequenz:** Selbst befreundete Wesen müssen mit ihrer Angst umgehen – Vertrauen ist möglich, aber nicht selbstverständlich.

6. Normaler Mensch begegnet einem Wesen

- Charakter: Carlos, Ein menschlicher Familienvater mit phillipinischen Wurzeln
- Ein Aswang (seine Mutter) versucht, seine schlafende Schwangere Frau zu überfallen
- Der Aswang nutzt Teile seiner Wesensphysiognomie, um die Schlafende auszusaugen, dies ist aber für Carlos nicht sichtbar
- Der Aswang entdeckt Carlos, und versucht, ihn in Menschengestalt zu überzeugen, daß alles gut ist, es ist ja nur seine Mutter bein einem überraschenden Besuch
- Carlos geht hinaus.
- Er wird aber misstrauisch und kehrt zurück

- Der Aswang hat sich voll in seine Wesensgestalt verwandelt, um seinen Überfall auf die Schlafend durchzuziehen
- Da er in voller Aufwallung ist, kann Carlos ihn sehen
- Das führt zu einer Furchtprobe etc.....

Damit hast du spielerische Beispiele für alle drei Stufen des Wogens (Flackern, Übergang, volles Wogen) sowie die Grimm-Sicht und deren Wirkung auf andere Wesen und Menschen.

Teil II – Die Erschaffung eines Charakters

„Er hatte ein kluges Köpfchen und ein gutes Herz.“
— Die kluge Else

Eine Gestalt zu erschaffen bedeutet, den Schatten des eigenen Geistes mit Leben zu füllen. In Grimm – D20 geschieht dies schnell und flüssig, ohne dass dabei Tiefe verloren geht. Innerhalb weniger Minuten entsteht eine Spielfigur, die für ein kurzes Abenteuer taugt – und die dennoch genug Raum bietet, um über viele Sitzungen hinweg zu wachsen, sich zu verändern und ihren Platz in der Welt von Märchen und Monstern zu finden. Am Ende des Kapitels findest du auch 3 bereits vorgefertigte Charaktere, die du nur noch auf einen Spielbogen übertragen musst.

Diese Dinge definieren einen Rollenspielcharakter in Grimm RPG:

1. Herkunft oder Klasse
2. Attribute
3. Fertigkeiten
4. Talente & Spezialfähigkeiten
5. Ausrüstung
6. Startwerte für Furcht & Wahnsinn
7. Hintergrund & Anker

Schritt 1 – Herkunft oder Klasse wählen

Jede Figur gehört zu einer von drei Grundlinien, die ihre Perspektive, Stärken und Schwächen bestimmen.

GRIMM

Sterbliche mit einem uralten Erbe, das ihnen erlaubt, Wesen in ihrer wahren Gestalt zu sehen, mit mysteriösen, übermenschlichen Kampffähigkeiten.

- **Besonderheit:** Wahrnehmung gegen getarnte Wesen
- **Spezialfähigkeit:**
  „Instinkt des Jägers“ – 1×/Tag Wesenart sofort erkennen.
- **Trefferpunktbonus bei Aufstieg:** +1 TP pro Abenteuer, zusätzlich zu normalem Aufstieg
- **Unmenschliches Kämpfen:** Nahkampf -1 RK beim Gegner , +1 RK bei sich selbst
- Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit)
- **Startausrüstung:** Nahkampfwaffe, Schutzamulett, Notizbuch voller Aufzeichnungen.
- **Startausrüstung:** Kontaktnetzwerk, berufsspezifische Ressource (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe).
- **Nachteil:** Grimms leben zwischen den Welten. Wesen erkennen sie instinktiv und reagieren oft mit Misstrauen oder Furcht. Menschen hingegen halten sie für Sonderlinge, wenn sie von Übernatürlichem sprechen. → Grimm erhalten **Nachteil auf soziale Proben** gegen Wesen (bei erkennbarer Grimm-Natur) und gegen Menschen (wenn es um das Übernatürliche geht).

  ➔ *Grimms wirken auf viele Wesen wie eine Bedrohung. Wesen, die einen Grimm erkennen, müssen einen Furchtwurf (SG 12 + WEI des Grimms) ablegen oder erhalten Nachteil auf soziale Interaktionen mit ihm- zusätzlich zu eventuell auftretenden Furchteffekten (siehe vorherige Kapitel). Auch verbündete Wesen sind oft vorsichtiger im Umgang.*

MENSCH

Ohne übernatürliche Kräfte – aber mit Wissen, Mut und Verbindungen.

- +1 auf alle sozialen Fertigkeiten (Überreden, Täuschen, etc.)
- Höherer GS-Wert (20 statt 10–15 bei Grimms/Wesen)
- **Spezialfähigkeit:**

  „Entschlossener Wille“ – einmal pro Abenteuer: Immun gegen eine Wahnsinnsprobe.
- Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit)
- **Startausrüstung:** Kontaktnetzwerk, berufsspezifische Ressource (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe).

- Er kann ein Ungesicht (also völlig unwissend in Bezug auf Wesen) sein, Kehrseite (mit Verdacht, daß irgendwas nicht stimmt) und Kehrseite / Schliche Kennen (er weiss von den Wesen, aber sehen kann er sie auch nur bei willkürlichem Wogen)

WESEN

Kreaturen, deren Blut sie mit alten Mythen verbindet. Sie tragen eine zweite, verborgene Gestalt in sich, und verborgene Kräfte.

- **Besonderheit:** 1 Fähigkeit ihrer Unterart, aber Nachteil auf Würfe zum Verbergen ihrer Natur, wenn erregt oder verletzt.
- +1 auf zwei Körperliche Attribute nach Wahl
- Oft: Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit), aber nicht immer. Manche Wesen leben so zurück gezogen oder haben so krasse Bedürfnisse aufgrund ihrer Wesennatur, daß sie sich nie so weit in die menschliche gesellschaft integriert haben *(kommt aber wahrscheinlich eher selten in den Händen eines Spielers vor)*

- **Startausrüstung:** Kontaktnetzwerk, berufsspezifische Ressource (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe).
- **Startausrüstung:** manchmal rituelle oder traditionelle Gegenstände.
- **Spezialfähigkeit:**
  „Wogenkraft“ – In der Woge erhältst du Zugriff auf 1 einzigartige Fähigkeit je nach Wesenstyp. Siehe hierzu → 📜 *Spielbare Wesen*
  Wogen ist eine freie Aktion, oder kann unwillkürlich bei starken emotionen passieren (SL-Entscheid)

Unterarten von Wesen (Beispiele)

- **Blutbader:** brutal, kräftig, +2 STR, Raserei (1x pro Sitzung), Resistenz gegen Furcht (SG +2), „Sehen“ mit der Nase.
- **Fuchsbau:** listig, charismatisch, Vorteil auf Täuschung & Diplomatie, gewandt (+1 auf Initiative)
- **Hexenbiest/Zauberbiest:** Zugang zu Ritualen und Magie ab Spielbeginn, magischer Rückschlag: Bei misslungener Magieprobe wird automatisch 1 WP erzeugt.
- **Bauerschwein:** zäh, sozial vernetzt, Vorteil auf Streetwise & Heimlichkeit.

siehe hier auch das -> Bestiarium, dort sind viele Wesen zu finden. Man kann aber auch eigene Wesen erschaffen, wenn man mag, oder nicht hier berücksichtigte aus der Serie „nachbauen“. Am Ende dieses Kapitels hier sind ebenfalls spielhinweise für Wesen zu finden.

Schritt 2 – Attribute

Die sechs klassischen Attribute bilden den Kern aller Würfe:

- **Stärke (STR):** rohe Kraft, Nahkampf.
- **Geschicklichkeit (GES):** Reaktion, Fernkampf, Heimlichkeit.
- **Konstitution (KON):** Widerstandsfähigkeit, Trefferpunkte.
- **Intelligenz (INT):** Wissen, Logik, Alchemie.
- **Weisheit (WEI):** Wahrnehmung, Intuition, geistige Stabilität.
- **Charisma (CHA):** Ausstrahlung, Täuschung, Einfluss.

Ermittlung der Werte

Es gibt drei zulässige Methoden, der Spieler wählt, welche er verwenden möchte.

- **Würfeln:** 4W6, niedrigsten Würfel streichen, Rest summieren -> Völlig Zufällig
- **Punktkauf:** 72 Punkte nach D20-Standard frei verteilen-> Volle Kontrolle
- Kein Wert > 15, nur ein Wert = 15, alle anderen darunter.
- **Feste Werte:** 15, 14, 13, 12, 10, 8 -> Mit festem Rahmen für ausgeglichenheit

Modifikatoren

Attributswerte dienen zur Berechnung von Modifikatoren:

11 = +0, jeder Punkt darüber +1, jeder Punkt darunter −1.
Diese Modifikatoren werden auf alle passenden Würfe addiert.

Abgeleitete Werte

- Trefferpunkte (**TP**): KON+10
- Geistige Stärke (**GS**): WEI x 2
- Rüstungsklasse (**RK**):10+GES-Modifikator
- Initiativebonus: GES-Modifikator

Als Tabellen zusammengefasst:

Attribute

Attribut	Beschreibung	Ermittlung
STÄ (Stärke)	Körperkraft, Nahkampfschaden	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren
GES (Geschick)	Reflexe, Initiative, Ausweichen	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren
KON (Konstitution)	Ausdauer, Widerstandskraft, Lebenskraft	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren
INT (Intelligenz)	Analyse, Rätsel, Taktik, Selbstkontrolle	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren
WEI (Weisheit)	Wahrnehmung, geistige Widerstandskraft	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren
CHA (Charisma)	Sympathie, Ausstarhlung, Präsenz, Überreden, Lügen, Einschüchtern	4W6, niedrigsten Streichen, Rest addieren

Abgeleitete Attribute/Werte → Ermittlung

Wert	Formel
TP (Trefferpunkte)	KON + 10
GS (Geistige Stabilität)	WEI × 2
RK (Rüstungsklasse)	10 + GES-Modifikator
Initiativebonus	GES-Modifikator

Schritt 3 – Fertigkeiten

Fertigkeiten sind Spezialisierungen, die eine Figur auszeichnen.

- **Grimm & Mensch:** 6 Fertigkeitspunkte.
- **Wesen:** 5 Fertigkeitspunkte + 1 Sonderfähigkeit (siehe Tabelle der spielbaren Wesen)
- **Falls ein Beruf vorliegt:** +1 berufliche Fähigkeit → Beruf

Zu Beginn ist ein Fertigkeitsbonus von **maximal +4** möglich (inklusive Attributsmodifikator).

Proben auf Fertigkeiten erfolgen so:

W20 + Attributsmodifikator + Fertigkeitswert > SG

🎲 Beispiele für Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Spurenlesen	WIS	Finde Fußspuren, Geruchsspuren oder Wesenaktivität
Heimlichkeit	GES	Schleichen, Verbergen, Anschleichen
Wahrnehmung	WIS	Geräusche, Bewegungen, Aura erkennen
Überreden	CHA	Menschen überzeugen, beschwichtigen
Täuschen	CHA	Lügen, ablenken, tricksen
Medizin	INT	Verletzungen versorgen, Diagnosen stellen
Wissen (okkult)	INT	Mythologie, Rituale, Symbole erkennen
Schusswaffen	GES	Umgang mit Pistolen, Gewehren, etc.
Nahkampf	STR	Faustkampf, Waffen, improvisierte Angriffe
Technik	INT	Schlösser knacken, Geräte manipulieren
Einschätzen	WIS	Absichten, Lügen, psychische Zustände erfassen
Verbergen	GES	Gegenstände oder Hinweise verstecken
Bannritual	WEI	Einfache Rituale durchführen (nur bei Magiekenntnis)

(Die vollständige Liste hängt vom Spielstil ab und kann erweitert werden.)

📊 Was ist ein Schwierigkeitsgrad (SG)?

Der SG legt fest, wie schwer ein Vorhaben ist. Der Spielleiter bestimmt ihn je nach Situation:

Schwierigkeit	SG-Wert	Beispiel
Leicht	8	Einfache Schlösser knacken, banale Lüge erkennen
Durchschnitt	12	In der Stadt unauffällig bleiben, Spuren im Schnee finden
Anspruchsvoll	15	Kampf bei Dunkelheit, altes Symbol entziffern
Schwierig	18	Wesen aufspüren, uraltes Ritual deuten, einen Hochleistungssafe knacken
Extrem	20+	Wogen kontrollieren, Magie bannen, Artefakte aktivieren

Schritt 4 – Talente & Spezialfähigkeiten + Beruf

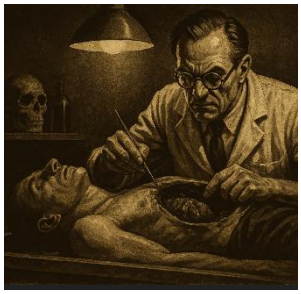
Talente spiegeln Training oder besondere Hintergründe wider. Jede Figur wählt zu Beginn ein Talent. Beispiele:

- **Scharfsinn:** Vorteil auf Wahrnehmung, um verborgene Details zu erkennen.
- **Zäher Hund:** +1 TP zusätzlich bei jedem Abenteuer, in dem TP steigen.
- **Kontakte:** In jeder größeren Stadt existiert ein verlässlicher NSC.
- **Schnelle Reaktion:** +2 Initiative.
- **Magiegespür:** Vorteil bei der Identifikation magischer Effekte.
- **Witterung:** „Sehen“ mit der Nase, erschnüffeln von Personen, Objekten oder Stimmungen.

Wesen wählen hier die besonderen Fähigkeiten ihrer Unterart.

Beruf

🎭 Beruf wählen



Bei der Charaktererschaffung wählt der Spieler einen Beruf, der folgende Dinge bestimmt:

- +2 auf eine berufliche Fertigkeit
- Spezialwissen oder Zugang (z. B. Kontakte, Orte, Ressourcen, Ausrüstung)
- Narrativer Einfluss (z. B. Respekt bei Behörden, Zugriff auf Archive)

Die Kombination aus Beruf und Klasse gibt einem Charakter Tiefe.

Beispiele:

- Klasse: Grimm, Beruf: Förster → Spezialist für Wesen im Wald, kennt Spuren, erkennt Wogen.
- Klasse: Mensch, Beruf: Journalist → Recherchiert tiefer als andere, wirkt harmlos – bis er Beweise hat.
- Klasse: Wesen (Blutbader), Beruf: Antiquar → Doppelleben zwischen Kulturerbe und innerem Zorn.

🧰 Berufsliste

Hier findest du Beispiele für typische Berufe im *Grimm*-Universum, sortiert nach thematischer Kategorie. Die Liste ist offen erweiterbar – du kannst jederzeit neue Rollen mit dem Spielleiter abstimmen.

Ermittler & Beamte

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Polizist	Einschüchtern, Schusswaffen	Zugriff auf eine Feuerwaffe & Polizeinetz
Privatdetektiv	Heimlichkeit, Spurenlesen	Zugriff auf eine Feuerwaffe , Zugang zu Klienten & Dossiers
Staatsanwalt / Jurist	Überreden, Gesetzeskunde	Kontakte zu Behörden, Zugang zu Dossiers
Forensiker	Medizin, Okkultes Wissen	Zugriff auf Tatorte & Spurenanalysen, Laborzugriff

Wissenschaft & Okkultes

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Historiker	Okkultes Wissen, Mythologie	Kennt alte Symbole & Rituale, Netzwerk
Anthropologe	Fremdsprache, Menschenkenntnis, Spuren lesen	Einblick in Wesenkultur, Spurenerkennung
Pfarrer/ Exorzist	Weisheit+1, Bannritual, Rituale erkennen	Kann einfache Schutzsegen aussprechen, erkennt dunkle Rituale
Librar / Archivar	Recherche, Technik, Weisheit+1	Zugriff auf seltene Werke oder Archive,zB Grimmbücher

Außenseiter & Untergrund

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Schmuggler	Heimlichkeit, Aufspüren, Beschaffung, Handeln	Eine Waffe nach Wahl, Zugang zu Schwarzmarkt, Versteck
Straßenkünstler	Täuschen, Überreden, 1 Kunstform nach wahl	Unauffällig & überall willkommen
Verschwörungstheoretiker, Yellow Press	Weisheit, Technik, Überzeugen	Kennt seltsame Zufälle & kann sie deuten, kann andere „beschwatzen“
Waffenhändler	Schusswaffen, Verhandeln, Beschaffung, Handeln	Zugriff auf spezialisierte Ausrüstung, 2 Waffen nach Wahl und 1x Rüstung
Mafiosi	Verhören, Organisieren,Einschüchtern, Kampf	Hat „Beziehungen“, Abgehärtet, GS Bonus+2, Eine Schusswaffe + ein Messer

Wald & Wildnis

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Jäger	Spurenlesen, Überleben, Schiessen	Bonus auf Tierverhalten / Wesenähnliche Fällt TP auf 0, kommtg eine Reserve von +5 Zum tragen. Ein Jagdgewehr
Förster	Naturkunde, Wahrnehmung, Schiessen	Kennt Pflanzen / Wesen im Revier. Ein Jagdgewehr
Heilpraktiker	Heilkunde, Weisheit, Trankkunde	Kennt alte Kräuterrezepte
Wesenforscher	Okkultes Wissen, Verbergen, Mythologie,WP:1	Zugang zu geheimen Bestiarien/Grimmbüchern, kann sich gut verstecken

Städtisch & Sozial

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Journalist	Recherche, Überreden	Zugang zu Medien & Gerüchten & Archiven Beziehungen/Netzwerker
Barkeeper/ Wirt	Menschenkenntnis, Heimlichkeit, Drogenkenntnisse	Lauscht Gerüchte, kennt lokale Szene, Kennt sich mit Alkohol & Co aus. Netzwerker
Psychologe	Menschenkenntnis, Weisheit, Überreden (fängt direkt mit 3 an)	Bonus gegen Wahnsinnseffekte (bei Furchtproben SG-1), Erhält bei Erkenntnis der Wahrheit über Wesen allerdings sofort 1WP (Weltbild bricht zusammen)
Händler / Antiquar	Einschätzen, Okkultes Wissen, Handeln	Hat Zugang zu seltenen Objekten, begrenzt auch zu Dokumenten von Grimms

Sportler

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Boxer	Nahkampf, Wahrnehmung, Überleben(TP+1), Zähigkeit (KON+1), Streetwise	Bei jedem Nahkampangriff besteht die chance auf einen KO: 1W6=6, aber1W6=1 Angriff scheitert ganz. Bei jedem Angriff kann der Spieler sagen: Ich schlag ihn KO!, dann findet die Probe statt. INT-1 (Hat zu oft einen verpasst bekommen)
Zehnkämpfer	Vielseitigkeit (bekommt in körperlichen Fertigkeiten, die er besitzt, oder auch in körperlichen Attributen +3 (beliebig zu verteilen,auch alles auf eine), Zähigkeit (KON+1)	Ein zäher Hund, und vielseitig. Oft wenig Zeit für andere, da er ständig trainiert (CHA-1)

Arbeitslose

Haben natürlich keine Startausrüstung (ausser vielleicht aus alten Hobbies), aber können so einiges:

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Arbeitsloser	Recherche, Überreden, Improvisation, Überleben Streetwise	Weiss zu überleben und zu organisieren, Netzwerker

🛠️ Eigene Berufe erstellen

Wenn du eine Idee für einen neuen Beruf hast, oder ein Beruf, den du gerne hättest, hier nicht berücksichtigt wurde, sprich mit deinem Spielleiter. Halte dich an dieses einfache Muster:

- Berufsname
- Einige passende Fertigkeiten
- Mindestens eine kleine Spielmechanik oder erzählerische Besonderheit
- U.U. Ausrüstung, die der Spieler von Anfang an hat

Schritt 5 – Startausrüstung

• **Grimm:** Nahkampfwaffe,, Schutzamulett, Grimmbuch. Berufsspezifisches Werkzeug, Kontaktnetzwerk.

• **Mensch:** Berufsspezifisches Werkzeug, Kontaktnetzwerk.

• **Wesen:** Berufsspezifisches Werkzeug, oft ergänzt durch traditionelle Gegenstände.

Bei allen Dreien können noch Gegenstände aus Hobbies dazu kommen (zB Pfeil & Bogen)

Schritt 6 – Furcht- und Wahnsinnswerte

- **Geistige Stabilität (GS):** 10 + WEI-Modifikator.
- **Wahnsinnspunkte (WP):** Start bei 0, außer die Spielleitung legt Vorbelastungen fest.

Schritt 7 – Hintergrund & Anker

Jede Figur braucht einen Anker, der sie stabilisiert:

- Eine geliebte Person,
- ein vertrauter Ort,
- oder ein symbolischer Gegenstand.

Der Verlust dieses Ankers kann sofortigen GS-Verlust auslösen.

Beispiele für Hintergründe:
• Ehemaliger Polizist mit Wissen über die Unterwelt.
• Aussteiger aus einem Kult.
• Junger Grimm in Ausbildung.
• Wesen, das vor seiner eigenen Art geflohen ist.

Fortschritt & Aufstieg

Figuren wachsen nicht in festen Stufen, sondern durch **Erfahrungen im Spiel**.

- **Markierungen:** Wird eine Fähigkeit, ein Attribut oder ein Talent im Abenteuer oft eingesetzt, markiert die Spielleitung diesen Wert.
- **Steigerung:** Am Ende des Abenteuers:
    - **Fertigkeiten:** W6 > aktueller Wert → +1.
    - **Attribute:** W20 > aktueller Wert → +1.
    - **Trefferpunkte:** Am Ende jedes Abenteuers darf 1W4 geworfen werden → Ergebnis bestimmt, ob +1 TP dauerhaft hinzugefügt wird (max. +1 pro Abenteuer).
- **Rückschläge:** Wird eine Fähigkeit oft, aber nie erfolgreich eingesetzt → −1 auf diesen Wert.

Beispiel:
Ein Fuchsbau setzt Täuschung (Wert 3) häufig ein. Am Ende würfelt er 1W6 = 5 → Wert steigt auf 4.
Seine Geschicklichkeit liegt bei 14. Wurf mit W20 = 16 → Attribut steigt auf 15.
Im Abenteuer hat er trotz vieler Täuschungsversuche niemanden überzeugen können → Spielleitung entscheidet: −1 auf Täuschung (nun wieder auf 3).

Der Aufstieg der Spielfiguren wird aber im Abschnitt →„Entwicklung & Fortschritt“ genauer beschrieben.

📜 Spielbare Wesen

„Sie sahen aus wie Menschen… bis das Licht sie traf.“
— Aus dem verschollenen Tagebuch von Jakob Grimm

🧬 Was sind Wesen?

Wesen sind Kreaturen mit einer doppelten Natur: einem menschlichen Äußeren und einem übernatürlichen Inneren. In der Welt von Grimm D20 führen sie oft ein verborgenes Leben – viele von ihnen friedlich, manche jedoch tödlich. Die allermeisten Wesen leben ihr Leben um das verborgen Halten ihrer Wesennatur herum- die Vergangenheit gibt ihnen Grund dazu (Hexenverfolgung etc).

Einige Spielercharaktere gehören zu diesen Wesen Als solche verfügen sie über außergewöhnliche Fähigkeiten, stehen aber auch unter ständiger Beobachtung – und Gefahr, enttarnt zu werden. Für viele ist Ihre Wesennatur auch eine Belastung, sie wollen eigentlich nur ein „normales“ Leben führen, für andere wiederum rankt sich ihr gesamter Lebensinhalt um Ihre andere Natur.

⚖️ Spielbalance & Wesenwahl

Spielbare Wesen erhalten:

- **+1 Bonus auf ein Attribut (je nach Unterart)**
- **1 Sonderfähigkeit ihrer Spezies**
- **+1 Fertigkeitspunkt bei der Erschaffung**
- **Wesen-spezifisches Wogenverhalten**

Zugleich haben sie folgende Nachteile:

- **Nachteil auf Heimlichkeitswürfe, wenn sie erregt, verwundet oder in dunkler Umgebung mit Grimms zusammen sind.**
- **Stärkere Reaktionen bei Wogen (z. B. Furchtproben durch NPCs, Kontrollverlust).**

Der Spielleiter kann zusätzlich verlangen, dass Wesen mit mächtigen Fähigkeiten langsamer aufsteigen oder mit Start-WP (Wahnsinnspunkten) beginnen.

🔮 Wichtige Regeln für Wesen-Charaktere

Regel	Bedeutung
Woge (siehe separates Kapitel)	Wesen können freiwillig oder unfreiwillig „wogen" – also ihre wahre Gestalt annehmen. Die Effekte variieren.
Magische Wahrnehmung	Wesen können andere Wesen oft „erspüren" – z. B. durch Geruch, Instinkt oder Emotion. Ggf. Vorteil auf WEI-Proben.
Gefahr der Entdeckung	Wesen laufen Gefahr, von Grimms oder Ritualisten entdeckt zu werden. Heimlichkeit ist entscheidend.
Artefakt-Sensibilität	Einige Wesen sind besonders empfindlich gegen magische Gegenstände (z. B. Bannzeichen, Reinwasser, Silber etc.).

Weitere Wesen aus dem Bestiarium können in Absprache mit dem Spielleiter als Vorlage dienen (z. B. Geier, Rattentroll, Kitsune).

💉 Optionale Sonderfähigkeiten (1 pro Wesencharakter wählbar)

Fähigkeit	Wirkung
Wittern	Kann Spuren auch über Luft oder Wasser hinweg erkennen. Vorteil auf Spurensuche.
Schattenbindung	Kann bei Nacht +2 RK erhalten (1× pro Szene).
Widerstand	Einmal pro Abenteuer Immunität gegen ein Furcht-/Wahnsinnserlebnis.
Altes Wissen	Vorteil auf Würfe zum Identifizieren von Ritualen oder Wesenarten.
Tarnverhalten	Nach dem Wogen automatisch 1 Runde unentdeckt, solange in Deckung.

📌 Wesen und der Weg zur Menschlichkeit

Wesen stehen oft im inneren Konflikt zwischen ihrer Natur und dem Wunsch, menschlich zu sein. Dies kann im Spielverlauf durch:

- Rituale der Läuterung (→ siehe Kapitel „Magie"),
- besondere Opferhandlungen,
- persönliches Entsagen bestimmten Dingen gegenüber (zB vegetarischer Blutbader)
- oder durch persönliche Bindungen geschehen.

Entscheidet sich ein Spieler, dauerhaft menschlicher zu werden, kann er in Absprache mit dem Spielleiter:

- eine Wesenfähigkeit ablegen,
- WP senken,
- oder einen SG-Bonus gegen Wogen erhalten.

📜 Tabelle 2: Wesen als Spielercharaktere

(Diese Tabelle baut auf dem „Wesen"-Abschnitt bei der Charaktererschaffung auf. Sie ergänzt Attribute & Fähigkeiten.)

Wesen	*Attributsmodifikatoren*	*Sonderfähigkeiten*	*Einschränkungen / Malus*	*Boni & Mali in aufwallung*
Blutbader	*+2 STR, +1 KON*	*• Raserei (+2 Schaden, −2 RK für 3 Runden, 1x pro Sitzung)* *• Spüren (Wittern, +1 auf Wahrnehmungsproben), Furchtresistenz (SG +2)*	*Schwieriger, sich zu tarnen (Nachteil auf Täuschung in Stresssituationen), Kontrollverlust beim Wogen+, auffällige Wundenheilung*	*RK+1,* *Schaden+1,* *STÄ +1*
Fuchsbau	*+2 CHA, +1 GES*	*• Vorteil auf Täuschung & Diplomatie; Schleichen +1, Spüren (Wittern)*	*Misstrauen durch Tiere Nachteil auf Einschüchtern ggü. Menschen. Bei gescheiterte SG Probe → „Heulendes Elend", muss erst aufwändig getröstet werden, bevor wieder einsetzbar*	*RK+2,* *Initiative+1* *GES +1*
Hexenbiest	*+2 INT oder +2 WEI (Spieler wählt)*	*• Zugang zu Ritualen & Magie* *• Fluch (1× pro Tag: Ziel −2 auf alle Würfe für 1W4 Runden)* *•Magie/Trank Analysieren SG -1*	*GS-Verlust bei misslungenen Ritualen verdoppelt, misslungene Magieprobe automatisch +1 WP*	*Initiative +1,* *STÄ +1*
Zauberbiest	*+2 WEI*	*Seelenschlag (geistiger Angriff → -1 beim opfer für 3 Runden), bannritual kennen*	*+1 WP bei jedem Wogenversuch*	*Initiative +1, STÄ+1*
Bauerschwein	*+2 KON, +1 GES*	*• Vorteil auf Streetwise & Heimlichkeit* *• Netzwerker (kennt immer „jemanden")*	*Geringe körperliche Stärke (−1 STR)*	*RK +2,* *Schaden +1*
Eisbiber	*+2 KON*	*• Vorteil auf Handwerk / Technik* *• „Dachsinstinkt": Vorteil auf Verteidigungsproben gegen Überraschungsangriffe, technisches Verständnis: +1 auf technische proben, +2, wenn diese mit Bewässerungstechnik zu tun haben*	*Friedfertig: Nachteil auf Einschüchtern (-2)*	*RK+1,* *Schaden+1* *Initiative+1*

Wesen	Attributsmodifikatoren	Sonderfähigkeiten	Einschränkungen / Malus	Boni & Mali in aufwallung
Anubis	+2 STR, +1 WEI	• „Richterblick“: Vorteil gegen Lügen & Täuschung • Ritualzugang zu Totenritualen	Furchteinflößend: −2 auf soziale Proben bei normalen Menschen	RK+1, Schaden+1, STÄ +1
Granitbestie	+3 STR, +2 KON	• Resistenz: 50 % weniger physischer Schaden außer Silber • Erdgriff (zermalmender Angriff, 1× pro Kampf)	Träge: −2 auf Initiative	RK+4, STÄ+2,Initiative -2 zusätzlich
Königsschlange	+2 GES, +1 CHA	• Hypnoseblick (SG 15 WEI, sonst 1 Runde gelähmt) • Würgeangriff (1W8 Schaden / Runde) •Gift (1 TP Schaden/Rd. 3 Rd.)	Kalte Blutung: −2 auf Ausdauer in Kälte	Initiative+2,RK+1
Lebenssauger	+2 INT, +1 WEI	• Blutentzug (WP beim Opfer +1, GS beim Opfer −1) • Vorteil auf Magieproben	Verhasst: Wesen und Grimms erkennen sie sofort	Schaden+3
Schattengänger	+2 GES, +1 INT	• Schattenform: durch Wände gleiten (1 m) • Unsichtbarkeit in völliger Dunkelheit	Silber & Lichtwaffen verursachen +50 % Schaden	RK+3
Musai	+ 2 CHR	Einflüsterung (sozialer Vorteil 1× pro Szene)	Reflexionsempfindlich – Spiegel zeigen wahre Gestalt	Initiative +1, CHA+2
Luison	+ 2 STÄ	Spürt mit Vorahnung (Initiative +2 in der Wildnis)	Schwäche gegen Silber, Alpträume (+1 WP pro Abenteuer)	RK+2, Initiative+1

- Der Blutbader muss ein Probe auf INT durchführen, beim Scheitern fällt er über den Gegner her und kämpft, bis er selbst oder sein Gegner tot ist, egal was passiert !!

📌 ***SL-Hinweis:***
Wesen als Spielercharaktere sind mächtiger als Menschen oder Grimms. Um Balance zu halten:

- ***SL kann ihnen mehr Nachteile / Nachteile in sozialen Interaktionen geben.***
- ***Start mit WP 1–2 (leichte Vorbelastung).***
- ***Spieler-Wesen ziehen oft mehr Aufmerksamkeit der Wesenwelt an.***

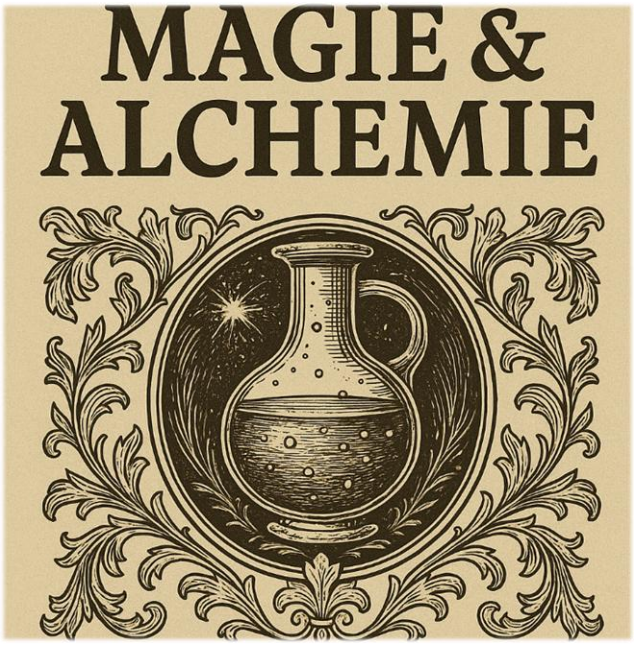
Beispielcharaktere

Elias Brandt – Der junge Grimm
Klasse/Herkunft: Grimm
Attribute: STR 13 (+1), GES 14 (+2), KON 12 (+1), INT 10 (+0), WEI 15 (+2), CHA 11 (+0)
Fertigkeiten: Wahrnehmung +4, Nahkampf +3, Spurenlesen +2, Diplomatie +1
Talent: Scharfsinn (Vorteil auf Wahrnehmung)
Trefferpunkte: 12
Ausrüstung: Pistole, Schutzamulett, Notizbuch mit Skizzen
Furcht/Wahnsinn: GS 12, WP 0
Hintergrund/Anker: Die Erinnerung an seine Großmutter

Dr. Miriam Weber – Die forensische Ermittlerin
Klasse/Herkunft: Mensch
Attribute: STR 9 (–1), GES 12 (+1), KON 10 (+0), INT 16 (+3), WEI 14 (+2), CHA 13 (+1)
Fertigkeiten: Forensik +5, Kriminologie +4, Medizin +3, Diplomatie +2, Bürokratie +2
Talent: Kontakte (Gerichtsmedizin, Polizeiarchiv)
Trefferpunkte: 8
Ausrüstung: Laborzugang, Kamera, kleine Pistole
Furcht/Wahnsinn: GS 12, WP 0
Hintergrund/Anker: Ein alter Freund aus Collegezeiten.

Kaspar 'der Graue' – Blutbader
Klasse/Herkunft: Wesen (Blutbader)
Attribute: STR 16 (+3), GES 12 (+1), KON 15 (+2), INT 9 (–1), WEI 11 (+0), CHA 10 (+0)
Fertigkeiten: Nahkampf +5, Einschüchtern +3, Streetwise +2, Heimlichkeit +1
Fähigkeit: Blutbader-Woge (+2 STR temporär, Resistenz gegen Furcht SG +2),Wittern +2
Trefferpunkte: 12
Ausrüstung: Jagdmesser, Wolfsanhänger
Furcht/Wahnsinn: GS 10, WP 0
Hintergrund/Anker: Ein altes Antiquariat.

Teil III - Magie & Alchemie



„Sprich: Tischlein, deck dich, Esel, streck dich, Knüppel, aus dem Sack.“
— Tischlein deck dich

In der Welt von *Grimm – D20* ist Magie kein leichtfertiges Werkzeug, sondern ein gefährliches Erbe, das in uralten Blutlinien, vergessenen Grimoires und geheimen Ritualen weitergetragen wird. Wer sie anruft, zahlt stets einen Preis – sei es durch geistige Erschöpfung, körperliche Spuren oder die Aufmerksamkeit finsterer Mächte.

- **Zugang zur Magie**
  - Wesen wie **Hexenbiester** oder **Zauberbiester** verfügen von Natur aus über arkanes Wissen.
  - Menschen oder Grimms müssen erst auf verbotene Schriften stoßen oder sich einem Lehrmeister verschreiben.
  - Manche Wesen haben inhärente spezielle magische Fähigkeiten
- **Mechanik der Magie**
  - Magieproben erfolgen mit: **1W20 + Attributsmodifikator (meist INT oder WEI) + Magiebonus** gegen den SG des Rituals.
  - Scheitert die Probe, drohen Rückschläge – je drastischer der Misserfolg, desto härter der Preis.

Magie im Spiel

Magie ist selten und niemals allgegenwärtig. Sie dient nicht dazu, alltägliche Probleme zu lösen, sondern bringt dramatische Wendungen ins Spiel. Sie ist auch meist schwer zu realisieren, und damit meist eine kleine Abenteuerhandlung in sich. Die Rituale gliedern sich in drei Stufen:

Stufe	Beschreibung	SG-Beispiel
Einfach	Kleine Effekte, triviale Tränke	SG 10
Mittel	Komplexe Rituale, gefährliche Substanzen	SG 15
Groß	Mächtige, storyverändernde Magie	SG 20–25

Ein *Einfaches Ritual* kann noch in einer unruhigen Nacht in der Küche vollzogen werden, während ein *Großes Ritual* Tage der Vorbereitung, seltene Zutaten und absolute Konzentration verlangt.

Alchemie

Alchemie gilt als die „wissenschaftliche Schwester" der Magie. Wo Zauberformeln mit Willenskraft wirken, bedarf Alchemie von Kräutern, Mineralien und altem Wissen. Doch auch hier kann ein Fehler verhängnisvoll sein.

- **Probe**: 1W20 + INT-Modifikator gegen den SG des Rezeptes.
- **Kosten**: Zutaten, seltene Essenzen und Zeit.

Beispiele:

- **Beruhigungstrank (SG 10):** Senkt Aggression eines Wesens für 1W6 Minuten.
- **Essenz der Klarheit (SG 15):** Verleiht Vorteil auf eine Ermittlungsprobe innerhalb der nächsten 10 Minuten.
- **Hexenbiest-Gift (SG 20):** Ziel muss KON-Wurf bestehen oder wird 1W4 Runden gelähmt.

Rückschläge

Misslingt eine Probe um **5 oder mehr Punkte**, tritt ein Rückschlag ein. Diese Folgen verleihen der Magie ihre unberechenbare Natur:

- Das Ziel des Rituals wird **invertiert** (z. B. Heilung wird zu Schaden).
- Der Zaubernde verliert **Geistige Stabilität (GS)**.
- Das Ritual zieht **unwillkommene Aufmerksamkeit** auf sich – Wesen, Magier oder noch Schlimmeres spüren die Störung.

Allgemeine Rituale & Tränke

Eine Auswahl häufiger Rituale und Alchemieprodukte, die sich im Spiel einsetzen lassen:

Name	Stufe	SG	Wirkung	Rückschlag
Schutzkreis	Mittel	15	Hält Wesen 1W8 Minuten fern, sofern sie den SG 15 nicht überwinden	Kreis zerbricht sofort, lockt wesen dann an
Bannspruch	Groß	20	Vertreibt oder bannt ein schwächeres Wesen	Zauberbiest verliert 1W6 GS
Heiltrank	Einfach	10	Stellt 1W8+1 TP wieder her	Giftige Reaktion, Erbrechen & 1 Rd. Handlungsunfähig
Wahrheitstrank	Mittel	15	Ziel muss WEI-Wurf SG 15 bestehen, sonst antwortet ehrlich	Ziel wird feindselig
Geistesschild	Groß	25	+5 SG gegen Furcht-/Wahnsinnseffekte für 1 Stunde	Kopfschmerzen (–2 auf INT-Proben) für 1W4 Std.

✨ Damit steht Magie in *Grimm – D20* nicht nur für Macht, sondern auch für Risiko – sie kann der Schlüssel zur Rettung oder der Anfang vom Untergang sein.

Spezialrituale der in diesem Buch enthaltenen Kampagne

Die folgenden Rituale sind keine alltäglichen Formeln, sondern uralte Beschwörungen, deren Ursprung tief in vergessenen Chroniken liegt. Sie offenbaren sich nur jenen, die bereit sind, den Preis zu zahlen – und finden sich ausschließlich in den Abenteuern der Kampagne *„Jäger und Gejagte“*. Manche erscheinen als Fragmente in vergilbten Manuskripten, andere werden als finstere Belohnung jenen zuteil, die sich weit genug in die Schatten wagen.

Bindung des Jägers (Abenteuer 1)

Stufe: *Groß*

Schwierigkeitsgrad (SG): *20*

Wirkung: *Dieses Ritual bindet ein spezifisches Wesen an einen Ort – ein unsichtbares Geflecht aus Bannzeichen und Blutopfer hält die Kreatur gefangen, unfähig zu fliehen, bis es erlöst oder endgültig vernichtet wird.*

Rückschlag: *Der Zaubernde wird für 24 Stunden in das Schicksal des Wesens verstrickt und erleidet jeden Schmerz, den das Gefangene empfindet.*

Nebel der Vergessenheit (Abenteuer 2)

Stufe: *Mittel*

Schwierigkeitsgrad (SG): *15*

Wirkung: *Ein grauer, schwerer Nebel breitet sich aus und verschluckt nicht nur das Licht, sondern auch die Erinnerung. Alle, die ihn durchqueren, müssen einen Wurf gegen SG 15 bestehen – andernfalls schwinden die Erinnerungen der letzten Stunde wie Nebel im Morgenlicht.*

Rückschlag: *Der Magier selbst verliert 1W4 Erinnerungen. Der Spielleiter entscheidet, welche Erinnerungen verblassen – ein Name, ein Gesicht, ein Geheimnis.*

Herzsegen (Abenteuer 3)

Stufe: *Groß*

Schwierigkeitsgrad (SG): *25*

Wirkung: *In einer Zeremonie aus Blut, Kerzen und heiligen Symbolen kann das Herz eines gefallenen Verbündeten gereinigt werden. Der Verstorbene wird nicht wieder ins Leben gerufen – doch seine Seele wird vor dem Wahnsinn bewahrt, der sonst im Jenseits lauern könnte.*

Rückschlag: *Der Zaubernde nimmt 1W6 Wahnsinnspunkte (WP) auf sich und trägt fortan die Bürde des Geretteten.*

Beispiele: Zauber & Tränke

1. Zauber: *Nebel der Vergessenheit*

- **Szene:** Die Ermittler schleichen durch die Docks von Königshaven. Zwei Wachen der Kultisten stehen am Tunnelzugang.
- **Rosalie (Hexenbiest):** „Ich flüstere die Worte und verstreue Asche ins Wasser."
- **Mechanik:** Okkult-Probe SG 13. Rosalie würfelt W20 = 15 → Erfolg.
- **Effekt:** Der Nebel legt sich sofort. Die Wachen wirken benommen, vergessen in der nächsten Runde, warum sie dort stehen.
- **Konsequenz:** Die Spielercharaktere können lautlos passieren.

2. Zauber: *Bindung des Jägers*

- **Szene:** Nick steht im Flüsterwald vor einem Blutbader, der droht, eine Geisel zu zerreißen.
- **Nick (Grimm):** „Ich rezitiere das Ritual aus der Hexenhütte und schleudere das Bandzeichen auf ihn."

- **Mechanik:** Okkult-Probe SG 15. Nick würfelt W20 = 14, +2 Bonus → 16. Erfolg.
- **Effekt:** Der Blutbader zuckt und bricht zusammen, seine Kraft gebunden.
- **Konsequenz:** Statt Kampf gibt es einen Moment, die Geisel zu retten.

3. Trank: *Herzsegen*

- **Szene:** Monroe wurde schwer verletzt und verliert Blut. Die Gruppe findet in der Jagdhütte ein Ritualpergament.
- **Rosalie:** „Ich habe die Zutaten! Ich setze den Herzsegen an."
- **Mechanik:** Brauen-Probe SG 12, mit Vorteil durch Rosalie. Wurf 18 → Erfolg.
- **Effekt:** Monroe erhält 1W8 Trefferpunkte zurück und zusätzlich +1 auf Furchtproben bis zum Ende der Nacht.
- **Beschreibung:** Das rote Gebräu brennt beim Trinken, doch plötzlich kehrt Leben zurück in seine Augen.

4. Trank: *Essenz der Schatten* (selten, riskant)

- **Szene:** Ein Ermittler steht allein einer Königsschlange gegenüber. Er entscheidet, den Trank einzunehmen.
- **Effekt:**
    - Sofort Vorteil auf Heimlichkeitsproben für 10 Minuten.
    - Danach Furchtprobe SG 15: Bei Misserfolg 1W4 Wahnsinnspunkte.
- **Beispielwurf:** Spieler würfelt 12 → scheitert.
- **Beschreibung:** Er verschwindet beinahe in der Dunkelheit, doch in seinem Kopf hallen Stimmen, die nicht verstummen wollen.

5. Zauber: *Siegel des Schweigens*

- **Szene:** Im Untergrund wird ein Ritual belauscht. Ein Kultist droht, einen Hilferuf zu schreien.
- **Menschlicher Ermittler mit Ritualkenntnis:** „Ich zeichne hastig das Siegel in den Staub."
- **Mechanik:** Probe auf Okkult SG 10. Wurf 11 → Erfolg.
- **Effekt:** Der Ruf erstickt in seiner Kehle.
- **Konsequenz:** Die Gruppe bleibt unentdeckt – doch das Siegel hält nur 3 Runden.

6. Trank: *Biss des Fuchses*

- **Szene:** Vor einem Verhör.
- **Rosalie:** „Hier, trink das – du wirst charmanter wirken."
- **Mechanik:** Probe auf Diplomatie oder Täuschung mit Vorteil für die Dauer von 1 Stunde.
- **Nebenwirkung:** Bei einer natürlichen 1 auf einer Probe: -2 WEI für 24h (die eigene Unsicherheit macht sich bemerkbar).

- **Beschreibung:** Ein süßer Geschmack legt sich auf die Zunge – die Worte fließen leichter, fast wie Honig.

Zauber & Alchemie Tabellen

📜 **Tabelle 1 – Rituale & Zauber**

Ritual/Zauber	Stufe	SG	Wirkung	Rückschlag
Schutzkreis	Mittel	15	Hält Wesen für 1W8 Minuten auf Distanz, außer SG 15 überwunden.	Kreis zerbricht sofort.Lockt Wesen danaxch an
Bannspruch	Groß	20	Vertreibt schwächeres Wesen dauerhaft.	Magier erleidet 1W6 GS-Verlust.
Wahrheitsritual	Mittel	15	Ziel muss WEI-SG 15 bestehen, sonst nur ehrliche Antworten.	Ziel wird feindselig.
Geistesschild	Groß	25	+5 SG gegen Furcht-/Wahnsinnseffekte für 1 Stunde.	−2 auf INT-Proben (Kopfschmerzen) für 1W4 Std.
Blutsegen	Groß	22	Verbündeter erhält Vorteil auf Angriffe 1W6 Runden.	Anwender verliert 1W6 TP.
Herzsegen	Groß	25	Reinigt Herz eines Gefallenen, rettet vor Wahnsinn.	Magier übernimmt 1W6 WP.
Ritual der Fesseln	Mittel	17	Fesselt ein Wesen magisch für 1W4 Runden.	Anwender selbst wird 1 Runde lang bewegungsunfähig.
Nebelruf	Mittel	16	Erzeugt Nebelbank (15 m Radius, 1 Stunde).	Anwender verliert Orientierung (−2 Wahrnehmung).
Blick des Schattens	Groß	23	Anwender sieht unsichtbare Wesen & Spuren für 10 Minuten.	1W4 GS-Verlust.
Stimme der Toten	Groß	20	Kontakt mit Geist für 1 Frage.	Geist wird feindlich bei misslungenem Wurf.
Odem der Flamme	Mittel	18	Wirft 3 m Feuerstoß (2W6 Schaden).	Rückstoß verbrennt Anwender (1W4 Schaden).
Fluch des Schweigens	Mittel	15	Ziel kann 1W6 Runden lang nicht sprechen oder zaubern.	Magier selbst verliert Stimme für 1 Runde.

🍷 **Tabelle 2 – Tränke & Alchemie**

Trank/Mixtur	SG	Wirkung	Rückschlag
Beruhigungstrank	10	Ziel verliert Aggression für 1W6 Minuten.	Trinker wird schläfrig (−1 GES).
Essenz der Klarheit	15	Vorteil auf Ermittlungsprobe für 10 Min.	Migräne (−1 INT für 1 Stunde).
Hexenbiest-Gift	20	Ziel gelähmt (KON-SG 15, sonst 1W4 Runden handlungsunfähig).	Anwender erleidet 1W2 Schaden.
Wolfsbann-Tinktur	17	Wesen mit Tiergestalt erleiden Nachteil für 1W6 Runden.	Zunge verfärbt sich schwarz (auffällig).
Alraunen-Elixier	18	Heilung 2W8+2 TP.	Albträume: 1W2 WP.
Nebel der Einsicht	22	Trinker spürt Wesen durch Wände für 1 Minute.	1W2 GS-Verlust.
Trank der Stärke	14	+2 STR für 10 Minuten.	Muskelschmerz (−2 STR für 1 Stunde).
Giftgas-Phiole	19	Erzeugt Gaswolke (3 m Radius, 2W6 Schaden, 1 Runde).	Gefahr der Selbstvergiftung (1W4 Schaden).
Blutelixier	21	+1W6 TP-Heilung, wenn mit eigenem Blut gebraut.	Anwender verliert 1W6 TP für 1Std.
Augen des Falken	16	Vorteil auf Fernkampfangriffe für 1 Stunde.	Augen schmerzen (−2 Wahrnehmung für 1 Std.)
Schattenmilch	20	Trinker wird für 5 Min. unsichtbar im Halbdunkel.	1W2 GS-Verlust durch Halluzinationen.
Eisiger Atem	18	Exhaltiert Kältestoß (2W6 Schaden, 3 m Kegel).	Erfrierungen: Anwender verliert 1 TP.

Weitere Tränke

Trankname	Wirkung	Herstellung (SG)+ Probe	Nebenwirkung (W6)
Herzstärkertinktur	+1W8 TP	INT 12+Kräuterkunde	1 = Übelkeit (−1 GES)
Beruhigungsbitter	+1W6 GS	WEI 13+ Drogenkunde	1–2 = Benommenheit
Nachtsichttonikum	Dunkelsicht 30 Min.	INT 14+ Kräuterkunde	1 = Augenschmerz (−1 WAHR)

Trankname	Wirkung	Herstellung (SG)+ Probe	Nebenwirkung (W6)
Mutbitter	Vorteil auf Furchtproben (1 Szene)	WEI 12+ Drogenkunde	1 = Übermut (−2 GS danach)
Wahrheitstropfen	Zwingt zur Ehrlichkeit (1 Min.)	CHA 16+ Drogenkunde	1 = Delirium (−2 CHA, 1h)

So entstehen Rituale, die nicht nur Werkzeuge, sondern Erzählungen für sich sind – sie können die Richtung einer ganzen Kampagne verändern und stellen zugleich den Mut und die Willenskraft der Charaktere auf eine harte Probe.

Arzneien & medizinische Alchemie

Arzneien sind **nicht-magische**, aber hochwirksame Präparate gegen körperliche oder geistige Leiden. Sie können in der Apotheke erworben, bei Einsätzen gefunden oder von Apothekern und Wesen-Apothekern hergestellt werden. Die Packungsbeilage empfiehlt sich aber trotzdem immer zu lesen.....

Arznei	Wirkung	Voraussetzung(+Probe SG12 bei Wesensapothekern)	Herstellungsprozess	Nebenwirkung (W6)
Heilsalbe	+1W6 TP bei frischen Wunden	INT 10	Destillation + Bindung	1 = Hautreizung (−1 KON)
Beruhigungstabletten	+1W6 GS (1x/Tag)	WEI 10	Pulverisierung + Pastilisierung	1 = Benommenheit (−1 GES)

Arznei	Wirkung	Voraussetzung(+Probe SG12 bei Wesensapothekern)	Herstellungsprozess	Nebenwirkung (W6)
Schmerzblocker	Ignoriert 1 Wunde (1 Std.)	INT 12	Pulverisierung + Pastilisierung	1–2 = Abstumpfung (−1 INT)
Blutstiller	Stoppt Blutung	INT 12	Destillation + Bindung	Keine
Stimulanz (Spray)	+2 GES (1 Szene), dann −2 GES	INT 13	Destillation + Bindung	1 = Kollaps bei 2. Dosis

Arzneien wirken **nicht kumulativ**, können aber über Apotheken, medizinische Koffer oder Wesenhändler gefunden werden.

🧪 Wesen-Apothekerkunst

Die Apotheker der Wesen sind **Schattenalchemisten** – ihre Tränke wirken doppelt: **magisch & chemisch**. Die Herstellung erfolgt etwas anders als bei akademisch gebildeten Apothekern. Auch können sie normale Medikante herstellen, das erfordert aber immer Buchstudium und andere Recherchen – es ist eine SG-Probe notwendig (siehe Tabellen). Dafür gelten für die So hergestellten Medikamente dieselben Regeln wie für Tränke & Elixiere:

📜 **Regeln für Wesen-Apotheker**:

- Erhalten **1 Ritualtrank & 1 Arznei** beim Start
- Dürfen **Rezepte kombinieren** (z. B. Schmerzblocker + Mutbitter = *Kampfrauschtonikum*)
- Herstellung erfordert **2 Fertigkeitsproben** (z. B. INT + Kräuterkunde)
- 🎲 **Fehlschläge** führen zu **mutierten Nebenwirkungen** nach SL-Entscheid

🛠️ Alchemistische Arbeiten & Apothekerprozesse

Typische Tätigkeiten für Trankherstellung, Analyse & Entgiftung:

Tätigkeit	Beschreibung	Notwendige Probe
Destillation	Flüchtige Bestandteile abtrennen	INT oder Handwerk SG 12
Pastilisierung	Herstellung von Tabletten / Zäpfchen	INT oder Handwerk SG 9
Bindung	Herstellung haltbarer Emulsionen	INT oder Handwerk SG 10
Pulverisierung	Zutaten zu Pulver verarbeiten	GES SG 10
Essenzziehen	Magische Grundstoffe extrahieren	WEI SG 14
Neutralisation	Gift oder Trankwirkung beenden	INT + Medizin SG 15
Aufladung (mag.)	Trank magisch aktivieren	WEI + Okkultes Wissen SG 16
Dokumentation	Rezept notieren, +1 auf spätere Versuche	INT SG 10

🧪 *Analyse von Substanzen & Arzneien*

Nicht alle Tränke oder Arzneien sind klar beschriftet – oft finden sich seltsame Phiolen in Laboren, bei Toten oder in dunklen Ecken von Apotheken. Um ihre Wirkung oder Herkunft zu ermitteln, können folgende Untersuchungen durchgeführt werden, wenn man denn dafür die notwendige Ausbildung oder das nötige Wissen hat:

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Ergebnis bei Erfolg
Geschmackstest	Ein winziger Tropfen wird auf die Zunge gegeben	KON SG 10	Erste Hinweise (z. B. bitter, ölig, scharf)
Analyse mit Werkzeugen	Mittels Ausrüstung wie Mörser, Pipetten, Lupe	INT + Alchemie SG 12	Identifikation von Basisstoffen
Vergleich mit Rezeptbuch	Der Charakter hat Zugriff auf alte Rezepturen	INT SG 11	Erkennen von Rezeptvarianten oder Fälschungen
Magische Untersuchung	Erkennt magische Resonanz in der Substanz	WEI + Okkultes SG 13	Erkennt, ob Trank magisch ist oder Fluch enthält

→SL Fehlschläge führen zu falschen Schlussfolgerungen oder – bei direktem Kontakt – ggf. zu leichten Nebenwirkungen (W6-Tabelle, vom SL bestimmt).

Wurf	Konsequenzen
1 (katastrophal)	Blockade: Es wird nichts erkannt & es kann auch kein weiterer Versuch erfolgen
2	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +3 SG
3	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +2 SG
4	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +1 SG
5	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben
6(Glück gehabt)	Es wird trotzdem richtig erkannt

Tipp: Wesen-Apotheker haben bei solchen Analysen +1 Bonus, wenn es sich um wesenhafte Alchemie handelt.

🎲 **Spielmechanik auf einen Blick**

- **Tränke & Arzneien**: Herstellung über Attributsproben (meist INT, WEI)
- **Arzneien**: Je 1 Voraussetzung + Apothekerprozess notwendig
- **Wesen-Apotheker**: 2 Proben, bei Erfolg: Kombinieren möglich
- **SL kann Modifikatoren durch** Zeitdruck, Reinheit der Zutaten, mystische Orte oder NSC-Hilfe geben
- **Fehlschläge** können zu Nebenwirkungen, instabilen Gebräuen oder Rückwirkungen führen
- **Analysen durch proben**

🔮 *Analyse von Ritualspuren & Verfluchten Objekten*

Verlassene Keller, Kreise aus Asche, zersplitterte Spiegel, seltsam vibrierende Amulette – magische Spuren oder verwunschene Dinge sind nicht immer sofort zu erkennen. Spielercharaktere mit dem nötigen Wissen können sie analysieren, entschärfen oder nutzen.

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Erkenntnis bei Erfolg
Spurenlesen (magisch)	Untersuchung von Kreide, Blut, Kerzenwachs etc.	INT + Okkultes SG 13	Erkennt Art des Rituals (Bann, Ruf, Opferung etc.)

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Erkenntnis bei Erfolg
Aura-Scan	Spürt magische Restenergie mit geschlossenen Augen	WEI SG 14	Erkennt emotionale Färbung (z. B. Zorn, Angst, Schuld)
Objekt-Berührung	Direkter Hautkontakt mit dem Gegenstand	WEI SG 15	Vision oder Flashback, wenn verflucht oder „aufgeladen“
Symbol-Interpretation	Deutung von Runen, Zeichen, Kreisen	INT SG 12	Erkennt Ursprungsart (Wesenritual, Kultmagie, Hexenwerk)
Zeremonielle Reinigung	Versuch, das Objekt zu entzaubern oder zu beruhigen	CHA + Okkultes SG 16	Fluch wird gemildert oder gebannt (SL-Entscheid)

❗ **Hinweis:**

- Normale Apotheker *können* Substanzen analysieren, aber **verhexte Objekte** und **rituelle Energien** liegen außerhalb ihres Wissensbereichs.
- Wesen oder Spieler mit einem magischen Hintergrund erhalten +1 Bonus auf die entsprechenden Proben.
- Misslingt die Analyse schwer (z. B. bei 1 oder SG um 5 verfehlt), kann dies zur Auslösung der magischen Wirkung führen (z. B. Geistererscheinung, Fluchaktivierung).

→SL Hier ist eine Zufallstabelle für verfluchte oder verhexte Objekte –wenn ein Charakter solch einen Gegenstand untersucht, berührt oder gar benutzt, ohne die Wirkung vorher zu entschlüsseln, treten diese Effekte ein....

🎲 **Tabelle: Nebeneffekte bei Kontakt mit verfluchten Objekten (W20)**

W20	Effekt	Dauer
1	**Geistige Umnachtung: GS −1, Visionen einer fremden Stimme im Kopf**	**1 Stunde**
2	**Körperliches Unwohlsein: −1 auf GES, Übelkeit**	**30 Minuten**
3	**Fluch der Zunge: Nur noch flüstern oder stottern möglich**	**1 Szene**
4	**Zwangshandlung: Muss das Objekt in der Hand behalten, sonst Panik**	**Bis Bannung**
5	**Wesenblick: Kann für 1 Stunde alle Wesen erkennen – ohne abzuschalten**	**1 Stunde**
6	**Statische Aura: Elektronische Geräte in der Nähe versagen**	**10 Minuten**

W20	Effekt	Dauer
7	Frostberührung: Hände sind taub vor Kälte (–2 auf Handwerkliches)	1 Stunde
8	Spukerscheinung: Ein geisterhaftes Wesen folgt dem Spieler (nur sichtbar für ihn)	1 Szene
9	Sprachverlust: Kann nicht sprechen	10 Minuten
10	Wahrheitssucht: Kann nicht lügen	1 Szene
11	Fremde Erinnerung: Sieht Flashbacks aus dem Leben eines anderen Wesens	Sofort, SL beschreibt
12	Verzerrte Sicht: –2 auf Wahrnehmung	30 Minuten
13	Nervenzucken: Nach jedem Satz zuckt ein Muskel unkontrolliert	1 Szene
14	Fluch der Berührung: Alles, was der Spieler berührt, fühlt sich fremd an	1 Stunde
15	Seelensplitter: Teile der eigenen Gedanken fühlen sich „besetzt“ an	Bis Bannung oder SL-Eingriff
16	Blutspur: Tiere wittern den Charakter über große Distanz	1 Tag
17	Geruchsillusion: Alles riecht nach Verbranntem	1 Szene
18	Zeitschleifegefühl: Spieler glaubt, dieselbe Szene schon einmal erlebt zu haben	1 Szene
19	Unfreiwilliger Bannträger: Der Gegenstand bindet sich an den Charakter	Bis Ritual zur Entfernung
20	Explosion der Schatten: Schwarze Schatten breiten sich für 1 Runde aus, alle im Umkreis WP +1 erhalten	Sofort

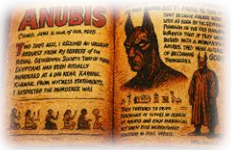
Anwendung durch die Spielleitung:

- SL nutzt diese Tabelle, wenn ein Spieler-Charakter versucht, ein magisch verdächtiges Objekt zu benutzen, ohne es vorher ausreichend zu identifizieren (z. B. nach fehlgeschlagener Analyse).
- Für besonders gefährliche Objekte kannst du mit W10 statt W20 würfeln, um die Chance auf starke Effekte zu erhöhen.
- Nutze bei Wunsch eigene Tabellen für besondere Objekte oder entwickle mehrstufige Effekte (z. B. je nach Wiederholung).

Teil IV – Bestiarium

„Ein jedes Tier hatte seine eigene Stimme, seinen Namen, sein Wesen.“
— Brüderchen und Schwesterchen

ie Welt der Grimms ist bevölkert von Wesen, die den Schatten der Menschheit seit Anbeginn begleiten. Sie verstecken sich hinter Masken aus Normalität, lauern in dunklen Gassen oder tragen ihre Bestiennatur nur in Momenten der Raserei nach außen. Dieses Bestiarium versammelt die einige wichtige Kreaturen und NSCs für Kampagnen – mit Werten, Fähigkeiten und Hinweisen, wie sie in Geschichten eingeflochten werden können. Grimms haben seit langen Zeiten über sie Buch geführt und Bestiarien darüber erstellt.....



Übernatürliche Gegner

Blutbader

„Wenn sie die Kontrolle verlieren, brechen Klauen und Zähne hervor – Bestien im Menschenfell, berüchtigt für Blutrausch und grausame Spur. Ihr Gesicht verzerrt sich zu einer wolfsähnlichen Fratze, die Augen glühen bernsteinfarben und die Haut spannt sich über hervortretende Muskeln. Alle Werwolfmythen haben ihren Ursprung im Blutbader.“

Raubtierhafte Wölfe im Menschenpelz, berüchtigt für Brutalität und Blutgier.

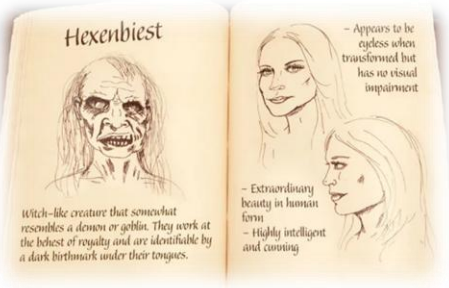
- **TP:** 24 (3W10+6)
- **RK:** 14
- **Angriffe:** Klauen (1W8+3), Biss (1W6+2)
- **Fähigkeiten:**
    - Raserei: +2 Schaden, −2 RK für 3 Runden
    - Furchteffekt: SG 13 WEI-Wurf oder −2 auf Angriffe für 1W4 Runden
- **Schwächen:** Silberwaffen verursachen +50 % Schaden
- **Ermittlungshinweis:** Tiefe, dreifingrige Kratzspuren in Holz oder Stein
-

Hexenbiest

„Arrogant und unnahbar, weben sie ihre Zauber aus Blut und Flüchen – jeder Blick in ihre kalten Augen verspricht Verderben. Ihre wahre Gestalt erinnert an Verwesung und Verfall. Ihre Haut wirkt fahl und gesprungen, die Augen schwärzen sich, das Antlitz wird zu einem totenmaskenhaften Grauen.“

Hexenblut und Arroganz – sie sind die Meisterinnen dunkler Rituale.

- **TP:** 18 (3W8+3)
- **RK:** 12
- **Angriffe:** Magischer Stoß (1W10, SG 13 WEI gegen GS-Verlust 1W2)
- **Fähigkeiten:**
    - Ritualmagie: Zugang zu mittleren und großen Ritualen
    - Fluch: Ziel erleidet Nachteil auf alle Würfe für 1W4 Runden



- **Schwächen:** Bannzauber neutralisieren ihre Kräfte
- **Ermittlungshinweis:** Rückstände seltener Kräuter in rituellen Mustern

---

Fuchsbau

„Mit Charme und trügerischem Lächeln bahnen sie sich Wege – geborene Manipulatoren, die stets ein Netz aus Freunden und Feinden spinnen. In Aufwallung treten spitze, fuchsartige Züge hervor: schmale Augen, spitzes Gebiss und rotgoldene Fellansätze.“

Charmant, manipulierend – mit einem Lächeln ebnen sie ihre Wege.

- **TP:** 16 (3W8)
- **RK:** 13
- **Angriffe:** Dolch (1W4+1) oder Täuschung als Ersatz für Angriff
- **Fähigkeiten:**
    - Gestaltwandel: Vorteil auf Täuschung, solange unenttarnt
    - Netzwerker: Kennt mindestens eine nützliche Person in jeder Stadt
- **Schwächen:** Ermittlungsproben (SG 15) können ihre Täuschungen aufdecken
- **Ermittlungshinweis:** Viele wechselnde Kontakte, auffällig sozial

---

Seeschrecken *(kampagnenrelevant)*

„Aus den Nebeln der Küsten steigen sie auf, begleitet vom Salzgeruch der Tiefe – Kreaturen, die das Ertrinken selbst verkörpern. Schleimige Tentakel und fischartige Gesichter mit blinden Augen zeichnen sie aus, die Haut von Muscheln und Algen überzogen.“

Aus der Tiefe kommende Monster, begleitet von Nebel und Salzgeruch.

- **TP:** 30 (4W10+8)
- **RK:** 15
- **Angriffe:** Tentakelschlag (1W8+4, Reichweite 3 m), Ertränken (SG 14 STR-Wurf oder 1W8 Schaden pro Runde)

- **Fähigkeiten:**
    - Nebelruf: 20 m Sichtbehinderung
    - Furchteffekt: SG 15 WEI-Wurf oder Flucht für 1W4 Runden
- **Schwächen:** Empfindlich gegen starkes Licht
- **Ermittlungshinweis:** Salzige Rückstände, Muschelfragmente am Tatort

---

Schattengänger *(kampagnenrelevant)*

„Sie gleiten durch Mauern wie durch Schleier und hinterlassen seelenkratzende Narben – Gestalten aus Finsternis und Kälte. Ihr Körper wirkt wie aus Rauch und Schatten gewebt, mit leuchtend weißen Augen in einer gestaltlosen Schwärze.“

Schattenhafte Wesen, die Mauern durchschreiten und Seelen zerkratzen.

- **TP:** 22 (4W8+4)
- **RK:** 16
- **Angriffe:** Schattenkralle (1W6+3, zusätzlich 1W2 GS-Verlust)
- **Fähigkeiten:**
    - Durch Wände gleiten (bis 1 m Dicke)
    - Unsichtbar in völliger Dunkelheit
- **Schwächen:** Licht und Silber durchdringen ihre Resistenz
- **Ermittlungshinweis:** Lokale Kälteabfälle, schwarze Schmauchspuren

---

Eisbiber

„Friedfertige Handwerker im Schattenreich der Wesen, die ihre Stärke im Bau und Wissen finden – doch im Kampf ungern verweilen. Sie erscheinen als gedrungene, pelzige Wesen mit breiten Zähnen und wachen, stets freundlichen Augen.“

Friedfertige Wesen, Baumeister und Wissenshüter, die nur im Notfall kämpfen.

- **TP:** 12 (2W6+4)
- **RK:** 12
- **Angriffe:** Holzwerkzeug (1W4) oder improvisierte Verteidigung
- **Fähigkeiten:**
    - Baumeister: Vorteil auf Handwerks- und Bauproben

- Gemeinschaft: Vorteil, wenn sie im Rudel agieren

- **Schwächen:** Panik unter Druck, Nachteil auf Furchtproben
- **Ermittlungshinweis:** Saubere, ordentliche Werkstätten, feine Holzarbeiten

---

Anubis (Schakalwesen)

„Mit den Zügen eines Schakals erinnern sie an alte Götter Ägyptens – Totenseher, deren Blick das Grab selbst beschwört. Ihre Gesichter verwandeln sich zu den langen Schnauzen schwarzer Schakale, Augen wie glühende Kohlen in einem Gesicht aus Fell und Schatten.“

Hüter der Toten, Wesen mit den Zügen des Schakals – geheimnisvoll, gefürchtet, im alten Ägypten heilig.

- **TP:** 26 (4W10+6)
- **RK:** 15

- **Angriffe:** Krallen (1W6+3), Totenfluch (SG 15 WEI-Wurf oder 1W4 GS-Verlust)
- **Fähigkeiten:**
  - Totenseher: Vorteil bei Ritualen, die mit Tod/Geistern zu tun haben
  - Aura des Grabes: Alle Feinde im Umkreis 3 m erhalten −1 auf Angriffe
- **Schwächen:** Heilige Symbole bannen ihre Aura
- **Ermittlungshinweis:** Grabinschriften, Sand und Staub an Tatorten

---

Granitbestie / Siegbarste

„Kolosse aus Fleisch wie Stein, uralt und kaum zu brechen – wenn sie erwachen, erbebt der Boden und Mauern zerbersten. Ihr Körper ist ein gewaltiger Block, von Rissen durchzogen, in denen es schimmert wie glühende Lavaadern.“

Kolossale Kreaturen selten, fast unzerstörbar.

- **TP:** 40 (5W10+10)
- **RK:** 18 (Steinhaut)
- **Angriffe:** Felsfaust (1W10+4), Steinstoß (1W8, Gegner muss SG 14 STR-Wurf bestehen oder zu Boden gehen)
- **Fähigkeiten:**

    - Steinhaut: Resistenz gegen normale Waffen, nur magische oder schwere Waffen fügen vollen Schaden zu
    - Erdbeben: 1/Tag Bodenerschütterung, alle im Umkreis 5 m SG 15 GES-Wurf oder stürzen
- **Schwächen:** Anfällig gegen Wasser- und Schallmagie, Barenschrotflinte mit zersetzendem Gift. Parasiten
- **Ermittlungshinweis:** Erdverwerfungen, gesprungene Mauern

---

Königsschlange

„Majestätische Reptilien, deren Blick lähmt und deren Stimme wie Gift fließt – Herrscher über List und Schuppen. Sie erhebt sich als riesige, schuppige Schlange mit goldenem Schimmer in den Augen und einer Zunge, die unablässig zischt.“

Gigantische Schlangenwesen, Herrscher über Reptilien und Meister der List.

- **TP:** 28 (4W10+8)
- **RK:** 15
- **Angriffe:** Biss (1W8+3, Gift SG 14 KON-Wurf oder 1W6 Zusatzschaden), Umschlingen (1W6 pro Runde, festgehalten)

- **Fähigkeiten:**
    - Hypnoseblick: SG 15 WEI-Wurf oder Ziel ist 1 Runde gelähmt
    - Schlangenzunge: Vorteil auf Täuschungsproben
- **Schwächen:** Kälteangriffe fügen doppelten Schaden zu
- **Ermittlungshinweis:** Häutungen in der Nähe des Tatortes, Schuppenreste

---

Lebenssauger (Nosferatu-Variante)

„Sie trinken nicht Blut, sondern Lebenszeit – zurück bleiben leere Hüllen, gealtert um Jahrzehnte.“
Die Haut spannt sich pergamentartig über ihre Knochen, die Adern schwärzen sich, und ihre Augen leuchten unnatürlich rot.

Wesen, die nicht Blut, sondern reine Lebensenergie zehren.

- **TP:** 22 (3W10+6)

- **RK:** 14
- **Angriffe:** Berührung (1W4 Schaden + 1W4 GS-Verlust)
- **Fähigkeiten:**
    - Lebensraub: Regeneriert 1W4 TP bei erfolgreichem Treffer
    - Furchtaura: SG 15 WEI-Wurf oder Nachteil auf nächste 2 Aktionen
- **Schwächen:** Sonnenlicht verursacht pro Runde 1W6 Schaden
- **Ermittlungshinweis:** Opfer wirken wie ausgetrocknet, gealtert um Jahrzehnte

---

Hundsjäger

„Hetzer der Nacht, die in Rudeln jagen – ihr Heulen trägt die Furcht weiter, als ihre Klauen je reichen. Sie wogen zu wolfsartigen Jägern mit zerfetzten Lefzen, gesträubtem Fell und blutunterlaufenen Augen.“

Die Hundsjäger sind wilde, wolfsähnliche Wesen, deren Instinkte vom Rausch der Jagd beherrscht werden. Sie leben für die Hetze, genießen die Angst ihrer Opfer und lassen nie von einer Spur ab, sobald sie aufgenommen ist.

- **TP**: 26 (4W10+6)
- **RK**: 15
- **Angriffe**: Klauen (1W6+3), Biss (1W8+3, Gefahr von Infektion bei SG 12 KON-Wurf)
- **Fähigkeiten**:
    - Blutrausch: Erhält +2 auf Angriff und Schaden für 1W4 Runden, wenn ein Gegner blutet.
    - Hetztrieb: Vorteil auf Spurenlesen und Wahrnehmung, solange er Beute jagt.
    - Rudeljäger: Zwei oder mehr Hundsjäger erhalten Vorteil auf Angriffe gegen dasselbe Ziel.
    - Furchteffekt: Opfer in Sichtweite müssen SG 14 WEI-Wurf bestehen oder erleiden −2 auf Würfe für 1W4 Runden.
- **Schwächen**: Mondlicht kann ihren Jagdrausch unkontrollierbar machen (SL-Entscheidung). Silberwaffen verursachen +50 % Schaden.
- **Ermittlungshinweis**: Kratzspuren von Klauen an Bäumen oder Wänden, das Gefühl, verfolgt zu werden, langanhaltendes Heulen in der Ferne.

Damit reiht sich der Hundsjäger perfekt in die brutalen Gegenspieler ein – er ist stärker als ein Blutbader, aber weniger mystisch als ein Hexenbiest. Ein idealer Gegner für Jagd-Szenarien und Straßenkämpfe. Wer es härter mag, nimmt den Mauvais Dentes als Gegner.....

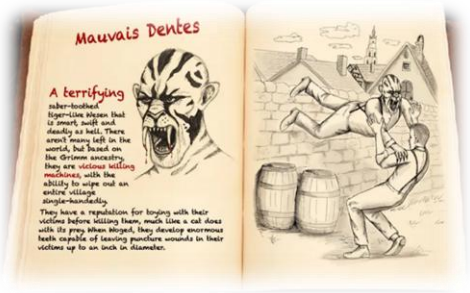
Übermächtige Gegner

Mauvais Dentes

„Ein Killer, den selbst die Geheimdienste fürchten – lautlos, blitzschnell, und wenn er zuschlägt, bleibt nur Blut. Seine Gestalt ist ein gewaltiger Tiger mit riesigen Reißzähnen, die aus einem halb menschlichen, halb tierischen Schädel ragen, das Fell gleicht einem edlen Orientteppich, fein gemustert, mit farben zwischen Blau/Schwarz und Gelb/orange/Weiss und seidigem Glanz. Bewundern kann man das aber meist nicht lange.....“

„Das Böse hat Reißzähne.“. Der Tödlichste Killer im Arsenal der Geheimdienste. Er schleicht sich an wie ein Schatten und tötet schnell und effektiv – und blutig!

- **TP**: 65 (10W10+20)
- **RK**: 17
- **Angriffe**:
    - Reißzähne (2W8+4, blutendes Trauma, SG 15 KON-Wurf um nicht 1W4 Runden zu verbluten)
    - Klauenhiebe (2x pro Runde, 1W6+3)



- **Fähigkeiten**:
    - Tödlicher Ansturm: Kann sich mit unglaublicher Geschwindigkeit auf ein Ziel stürzen; erster Angriff dieser Runde mit Vorteil.
    - Furchtaura: Jeder, der den Mauvais Dentes erblickt, muss einen GS-Wurf (SG 16) bestehen oder 1W4 Punkte GS verlieren.
    - Knochenbrecher: Bei einem kritischen Treffer verdoppelt sich der Schaden und das Opfer verliert zusätzlich 1 Punkt KON permanent (kann durch Magie/medizinische Versorgung geheilt werden).

- **Schwächen**:
    - Verwundbar gegen Grimm-Waffen (z. B. silberverstärkte Schwerter oder Äxte).
    - Lichtempfindlich – grelles Licht (Fackeln, Scheinwerfer, Tageslicht) gibt Angreifern Vorteil.
- **Ermittlungshinweis**:
    - Opfer zeigen tiefe, reißende Bisswunden, die an Raubtiere erinnern – jedoch in einer Anordnung, die kein Tier dieser Welt aufweist.
    - In der Umgebung finden sich oft blutige Schleifspuren, da der Mauvais Dentes seine Opfer verschleppt.

Volcanalis

„Geboren aus dem Herzen der Erde, brennt er wie lebendige Lava – ein Dämon aus Feuer, Hitze und Zorn. Sein Körper scheint aus geschmolzenem Gestein und flüssiger Glut zu bestehen, ständig von Funken und Rauch umweht.“

Feuerdämon aus der Tiefe der Erde, von Vulkankultisten verehrt.

- **TP**: 60 (8W10+16)
- **RK**: 18

- **Angriffe**: Lavaguss (3m Kegel, 2W10 Feuer,

  SG 16 GES-Halbierung)
- **Fähigkeiten**:
    - Immun gegen Feuer
    - Erscheint nur bei starken seismischen Aktivitäten
    - Vorteil auf Einschüchterung in dunkler Umgebung

Schwächen:

- Wasserangriff (z. B. Hydrant, Flut) verursacht doppelten Schaden
- Frost lässt ihn erstarren, danach kann er durch einen Schuss oder starken Schlag in kleine Splitter verwandelt werden

---

Koschtschei

„Unsterbliche Heiler, deren Magie so dunkel ist wie ihr Herz verborgen – sie tragen das Geheimnis des Todes in sich, und können dadurch Leben retten. Sie erscheinen als ausgemergelte Gestalten mit eingefallenen Gesichtern, deren Haut blass und wächsern wirkt wie Leichentuch.

Russischer Todesmagier, parasitär und unsterblich durch dunkle Magie. Arbeitet oft als Heiler, kann aber Elend bringen. Es muss schon einiges passieren, damit diese eigentlich guten Wesen böses tun……Sie ergeben aber sehr mächtige Verbündete.

- **TP**: 44 (7W8+10)
- **RK**: 16
- **Angriffe**: **Zauber**: „Geistraub“ (1W8 GS-Verlust, SG 15 WEI)
- **Fähigkeiten**:
    - Körperliche Verletzungen heilen automatisch (5 TP/Runde)
    - Kann Wahnsinnspunkte absorbieren, um sich zu heilen
    - Kann TP wiederherstellen (bei anderen)
- **Schwäche**: Nur durch Zerstörung seines Herzens (separates Artefakt)

Jack the Ripper (Wesenform)

„Ein Schatten mit Klingen in den Händen, unsichtbar im Nebel – er mordet aus der Tiefe der Legenden. Er manifestiert sich als geisterhafte Figur mit langgezogenen Messerklingen anstelle von Fingern und einem Gesicht im Dunkel verborgen.“

Schattenhafte Erscheinung, unbesiegbar ohne Rituale.

- **TP**: 38 (6W10)
- **RK**: 17
- **Angriffe**: Messerklaue (2×1W6+2, Vorteil bei Überraschung)
- **Fähigkeiten**:
    - Kann durch Spiegel teleportieren
    - Unsichtbar im Nebel
- **Schwäche**: Nur sichtbar durch Grimm-Augen bei Wogen-Stufe 2+

Zerstörer (The Destroyer)

„Ein apokalyptischer Schrecken, unaufhaltsam wie das Ende selbst – jede seiner Bewegungen zerschmettert die Ordnung der Welt. Er ist ein riesiger Schemen, von Rissen durchzogen, aus denen Licht und Finsternis zugleich hervorbrechen – ein wandelndes Omen.“

Apokalyptisches Wesen, soll das Ende der Wesenordnung einläuten.

- **TP**: 90 (12W10+30)

- **RK**: 20
- **Angriffe**: Umfassende Kraftwelle (alle im Umkreis 3m: 2W10 + GS-Verlust SG 18)
- **Fähigkeiten**:
    - Immun gegen physische Waffen
    - Jede Runde wird ein Wahnsinns-Effekt ausgelöst (Zufall)
- **Schwäche**: Nur besiegbar durch das Artefakt "Münze von Zakynthos"

---

5. Musasat Alsh-Shabab

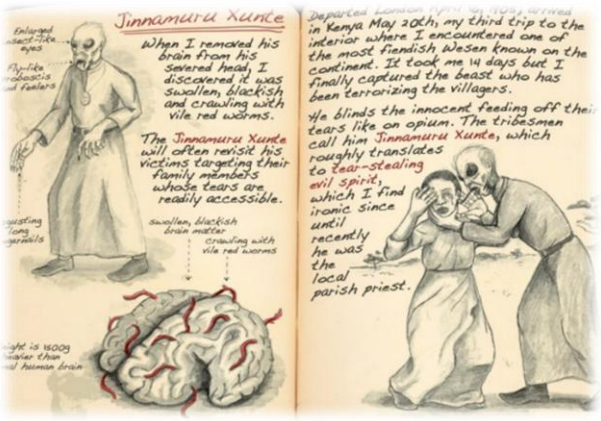
„Ein Skarabäus von unheiliger Jugend, der Erinnerungen stiehlt – und im Tageslicht selbst zur Schwäche verdammt ist. In seiner wahren Gestalt glänzt er wie ein riesiger, schwarzer Käfer, dessen Panzer mit Hieroglyphen überzogen ist, bleibt aber humanoid.“

Magischer Skarabäus, Symbol ewiger Jugend.

- **TP**: 22 (5W8+5) / 5 Bei Tageslicht
- **RK**: 14 /5 bei Tageslicht
- **Angriffe**: „Parasitäre Umarmung“ – bei SG-Fehlschlag: -1 auf alle Attribute bis Behandlung
- **Fähigkeiten**:
    - Kann Erinnerungen aussaugen (WP +1)
    - Täuscht Menschlichkeit hervorragend
- **Schwäche**: Nur schwach bei vollem Tageslicht

Jinnamuru Xunte (Der Sandmann)

„Er besucht die Träume seiner Opfer, flüstert Alpträume und hinterlässt Tränen – und in diesen Tränen lauert Blindheit. Er erscheint als hagere Gestalt mit grauer, staubiger Haut, aus deren Augenhöhlen feiner Sand rieselt.Albtraumgestalt, ernährt sich von Alpträumen.“



Trinkt die Tränen der Opfers und führt zu Erblindung, da dabei parasitische Würmer ins Auge gelangen

- **TP**: 15 (6W8+10)
- **RK**: 20 / 12 (wenn verlangsamt)
- **Angriffe**: Traumsand (Ziel schläft 1W6 Runden, SG 15 WEI oder Albtraum-Wahnsinn)

- **Fähigkeiten**:
    - Besucht Träume (aus der Ferne)
    - Opfer erleiden GS-Verlust im Schlaf
    - Sehr schnell
- **Schwäche**:
    - Kann nicht gleichzeitig physisch und astral angreifen
    - Wenn durch irgendetwas verlangsamt, sehr leicht zu schlagen. Dazu können magische Methoden eingesetzt werden, aber auch solche Singe wie Chloroform funktionieren.....

Zweifänger

„Höhlenwesen mit doppeltem Kiefer, die lautlos aus dem Erdreich stoßen – und im Licht wie geblendet fliehen. Ihr Maul klappt grotesk in zwei Reihen auseinander, während ihre Haut ledrig und erdverkrustet wirkt.“

Höhlenwesen mit doppeltem Kieferapparat.

- **TP**: 28 (4W10+4)
- **RK**: 14
- **Angriffe**: Kiefergriff (1W8+2, Ziel ist fixiert)
- **Fähigkeit**: Nachtsicht, Tarnung im Erdreich
- **Schwäche**: Licht blendet (Nachteil auf alle Aktionen)

Nebelsängerin

„Eine sirenenhafte Gestalt im Nebel, deren Gesang betört und in den Wahnsinn lockt – bis ihr wahrer Name sie bricht. Sie schwebt in wallenden weißen Gewändern, mit langen schwarzen Haaren und einem geisterhaft elfenhaften Antlitz.“

Sirenenähnlicher Geist in nebligen Regionen. Meist in wallenden, Weißen Gewändern und mit langen schwarzen, welligen Haaren. Elfenartig, mit spitzen Ohren.

- **TP**: 20 (3W8+5)
- **RK**: 12
- **Angriffe**: Gesang (SG 13 CHA-Wurf – sonst Betörung)
- **Fähigkeiten**:
    - Kann in Nebel verschwinden
    - GS-Verlust bei langem Zuhören

- **Schwäche**: Wird durch ihren wahren Namen gebannt

Märchensammler

„Er nährt sich an uralten Texten und Grimoires – ein Dieb der Geschichten, der selbst zu einer wandelnden Legende wird. Seine Gestalt changiert zwischen einem freundlichen Greis und einer schönen jungen Frau, doch in den Augen glimmt unstillbarer Hunger.“

Dämon, der magische Texte stiehlt und lebt. Sieht entweder wie eine sehr ansprechende Junge Dame oder wie ein freundlicher älterer Herr aus

- **TP**: 32 (6W8)
- **RK**: 15
- **Angriffe**: **Zauber**: „Buchfessel“ (Ziel gefangen in Illusion)
- **Fähigkeit**: Kann Pergamente/Grimoires „verzehren“ = +1W6 TP
- **Schwäche**: Schwach gegen Feuer & „Zerreißen“ von Buchseiten

---

Klippenhäuter

„Wie ein Chamäleon lauert er an Wänden und Klippen – lautlos, sprungbereit, im nächsten Augenblick tödlich nah. Sein Körper schimmert wie lebende Tarnhaut, die sich den Farben der Umgebung anpasst, doch die Augen sind kalt und unbeweglich.“

Eidechsenwesen, das lautlos Wände hochkriecht.Erinnert sehr an ein Chameleon, nur wesentlich größer

- **TP**: 30 (5W10)
- **RK**: 16
- **Angriffe**: Sprungbiss (1W10, Vorteil bei Überraschung)
- **Fähigkeit**: Kann starren (Ziel verlangsamt), Schwer zu entdecken (Pigmentänderung, wahrnehmungsmalus für SCs: -2 (außer Witterung)
- **Schwäche**: Erschüttert bei Erdbeben oder lauten Geräuschen

---

Raptobalb

„Ein verirrtes Kind mit Klauen wie ein Raubtier – seine Illusionen spielen mit den Sinnen, doch Kinderlieder können es stillen. Die Gestalt eines Kindes mit zerfetzten Kleidern, doch die Hände enden in langen, scharfen Raptorenkrallen.“

Verlaufenes Kind mit tierischer Mutation (Raptorenklauen)

- **TP: 18 (4W6+6)**
- **RK: 12**
- **Angriffe: Klauenhieb (1W6+1), kann schreien (GS-Verlust SG 12)**
- **Fähigkeit: Spielt mit den Sinnen – erzeugt Illusionen**
- **Schwäche: Beruhigt durch Kinderlieder**

Geisterabt

„Ein Geist in schwarzen Gewändern, der aus Glaubenskrisen geboren wird – sein Psalm hallt wie ein Fluch durch die Seelen. Er erscheint groß, düster und kapuzenverhüllt, das Gesicht verborgen im Schatten, Erinnert an einen Nazgúl© oder einen Dementor©.“

Astraler Kultgeist, erscheint bei zerbrochenem Glauben und starken glaubenskrisen. Groß, düster, in schwarze, kapuzenartige Umhänge gehüllt. Ihr Gesicht bleibt meist verborgen, und sie gleiten lautlos durch die Luft.

- **TP: 40 (8W6+8)**
- **RK: 17**
- **Angriffe: Psalm der Verzweiflung (1W6+1, GS-Verlust +1)**
- **Fähigkeit: Kann Wahnsinnswert verdoppeln, wenn Ziel eigentlich gläubig ist**
- **Schwäche: Verschwinden bei Rezitation heiliger Worte**

Weitere Wesen

Bauerschwein

„Unscheinbar in Dörfern verborgen, widerständig und verschlagen – Wesen, die im Schatten der Felder leben. Ihre Schweinsgesichter blitzen im Wogen kurz hervor: runde Schnauzen, kleine Augen und borstige Haut.“

- **TP:** 20 (3W8+6), **RK:** 12
- **Fähigkeiten:** Vorteil auf Heimlichkeit & Streetwise, widerstandsfähig gegen Hunger & Kälte
- **Hinweis:** Oft unauffällig in bäuerlichen Strukturen verborgen

Zauberbiest (Hexenbiest-Männlich)

„Männliche Hexenbiester, die Rituale und Bannzauber wirken – weniger prunkvoll, doch ebenso gefährlich. Ihr Antlitz wird eingefallen und unnatürlich, mit geäderter, grauer Haut und glasigen Augen.“

- **TP:** 16 (3W8), **RK:** 11
- **Fähigkeiten:** Zugang zu Ritualen, kann Bann- und Schutzmagie wirken

Blutegelwesen

„Sie heften sich an ihre Opfer, saugen Blut und Leben zugleich – zurück bleibt bleiche Schwäche. Ihr Körper ist schleimig und schattenhaft, der Mund ringförmig voller kleiner Zähne wie ein grotesker Blutegel.“

- **TP:** 28 (4W10), **RK:** 13
- **Angriffe:** Blutsaugen (1W6, heilt 1/2 des verursachten Schadens)
- **Furchteffekt:** GS-Verlust beim Zuschauen einer Opferung

Zombie-Varianten (Wiedererweckte)

„Von fremder Macht zurückgeholt, torkeln sie in Gruppen – nicht tot, nicht lebendig, und stets hungrig. Sie wirken wie verwesende Leichen, mit grauer Haut, gebrochenen Gliedmaßen und leerem Blick.“

- **TP:** 10–18 (je nach Zustand), **RK:** 10
- **Angriffe:** Biss (1W6, Infektionsrisiko SG 12)
- **Hinweis:** Stets in Gruppen auftretend

Menschliche NSCs

Kultist

- **TP:** 12 (2W8+2), **RK:** 11
- **Angriffe:** Dolch (1W4+1) oder Pistole (1W8)
- **Fähigkeiten:** Fanatische Entschlossenheit (Vorteil auf Furchtproben)
- **Motivation:** Dient übernatürlichen Herren

Schwarzmarkt-Händler

- **TP:** 10 (2W8+1), **RK:** 12
- **Fähigkeiten:** Kontakte im Untergrund, Vorteil beim Schmuggel
- **Motivation:** Reichtum und Überleben

Korruptes Stadtratmitglied

- **TP:** 9 (2W8), **RK:** 10
- **Fähigkeiten:** Politischer Einfluss, kann Ermittlungen blockieren
- **Motivation:** Macht & Status

Okkulter Gelehrter

- **TP:** 8 (2W6+2), **RK:** 11
- **Fähigkeiten:** Vorteil bei Wissen (Okkultes), Zugang zu Ritualfragmenten
- **Motivation:** Forschung oder heimliche Bündnisse

Söldner/Leibwächter

- **TP:** 20 (3W8+6), **RK:** 15
- **Fähigkeiten:** Kämpfen mit Nah- oder Fernkampfwaffen, Furchtresistenz
- **Motivation:** Geld, Loyalität zum Auftraggeber

Verängstigtes Opfer

- **TP:** 6 (1W6+2), **RK:** 9
- **Fähigkeiten:** Vorteil auf Fluchtversuche, Nachteil bei Konfrontation
- **Motivation:** Überleben

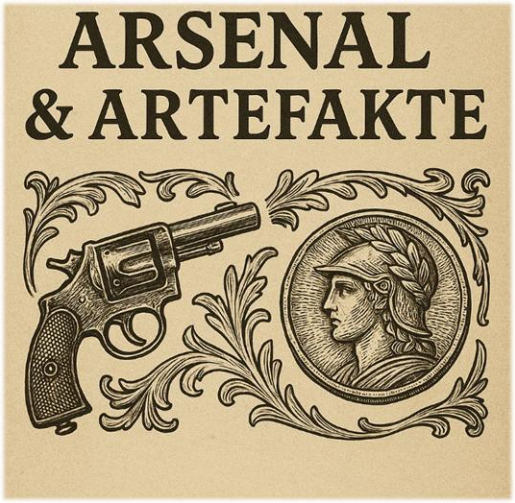
Abhärtungsgrad als Maßstab für Abgeklärtheit

Die Spielfiguren und NSCs besitzen oft einen Abhärtungsgrad, der zB ihre Bedrohungsstufe beschreibt. Ein einfacher Blutbader kann AG 2 besitzen, während eine Mumie oder Sirene auf AG 6 liegt. Endgegner mit AG 7 oder höher stellen kosmische Bedrohungen dar.

So können Spielleiter Wesen schnell einordnen:

- AG 1–2: ungefährlich, Statisten, kleine Wesen.
- AG 3–4: ernstzunehmend, gefährlich, Unterbosse.
- AG 5–6: mächtig, nur mit Teamwork oder Ritualen besiegbar.
- AG 7+: finale Bedrohung, mythische oder kosmische Kräfte.

Teil V: Arsenal & Artefakte



„Er nahm sein Messer und seinen Mut und machte sich auf den Weg."
— Der gestiefelte Kater

Dieses Kapitel enthält Waffen, Rüstungen, Ausrüstung und magische Relikte, die in der Welt von Grimm – D20 vorkommen. Sie sind mehr als bloße Werkzeuge: Viele von ihnen tragen Geschichten, Flüche oder Geheimnisse mit sich und können das Schicksal einer ganzen Kampagne verändern. In diesen Tabellen finden sich genauso gut moderne, normale Gegenstände wie auch seltene, überlieferte, legendäre und magische.

Charaktere können nicht nur durch Entwicklung ihrer Fähigkeiten wachsen und sich verbessern, auch Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände können deutlich zur Verbesserung der Schlagkraft und Fähigkeit zu überleben beitragen.

1a. Waffen

Standardwaffen

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften
Dolch	1W4 + STR	Nah	Leicht, verborgen zu tragen (Vorteil Heimlichkeit)

Schlagstock	1W6 + STR	Nah	Nicht-tödlich bei Wahl, Vorteil bei Betäuben
Pistole (9mm)	1W8 + GES	15 m	Schnell, Munition begrenzt
Revolver (.38)	1W10 + GES	20 m	Zuverlässig, Nachladen erfordert 1 Aktion
Jagdgewehr	2W8 + GES	80 m	Vorteil bei Angriffen aus Hinterhalt
Schrotflinte	2W6 + GES	10 m	Streuschaden (−2 auf SG bei Nahdistanz)
Armbrust	1W8 + STR	25 m	Lautlos, Nachladezeit 1 Runde
Langmesser	1W8 + STR	Nah	Traditionelle Jagdwaffe der Grimms

Weitere Waffen

Waffe	Schaden	Reichweite	Eigenschaften
Unbewaffnet (Basis)	**1W3+STR**	**nah**	**Immer da, immer nah ;.)**
Silberklinge	**1W6+1+STR**	**nah**	**Wirkt gegen silberschwache Wesen**
Brecheisen	**1W6+STR**		**Auch zum Hebeln von Türen verwendbar**

1b. Spezielle Grimm-Waffen

Diese Waffen stammen aus altem Familienbesitz, geheimen Werkstätten oder sind das Resultat von Jahrhunderten übernatürlicher Jagd:

• Silberklinge – 1W8 + STR, +50 % Schaden gegen Wesen mit Silber-Schwäche.
• Runenbeil – 1W10 + STR, kritischer Treffer → Ziel muss GS-Wurf SG 15 bestehen oder 1W2 GS-Verlust.
• Hexenjäger-Pistole – 1W8 + GES, nutzbar mit alchemistischen Patronen.
• Kettenpeitsche des Ordens – 1W6 + STR, Reichweite 3 m, Vorteil beim Entwaffnen oder Fesseln.

2. **Rüstungen**

Name	Typ	Schutz (RK-Bonus)	Mali	Besonderheiten
Lederjacke	Modern	+1	–	Beliebt bei Ermittlern; unauffällig im Alltag.
Schusssichere Weste	Modern	+2	–1 auf Heimlichkeit	Standard bei Polizei/Agenten; schützt nur den Oberkörper.
Taktische Weste	Modern	+3	–2 auf Heimlichkeit, –1 GES	Viele Taschen; schwer, aber effektiv.
Motorradkleidung	Modern	+2	–	Polster gegen Stürze, wirkt unauffällig in urbanem Umfeld.
Kettenhemd	Archaisch	+3	–2 GES	Traditionelle Grimm-Rüstung, oft in Familienbesitz.
Plattenpanzer	Archaisch	+5	–3 GES, Nachteil auf Heimlichkeit	Wuchtige Rüstung; selten getragen, da sehr auffällig.
Ritterlicher Harnisch	Archaisch	+4	–2 GES	Verziert mit Symbolen alter Jägerorden; verleiht moralische Autorität (+1 CHA).
Runengeprägter Mantel	Magisch/Grimm	+2	–	Gewährt Vorteil auf Furchtproben gegen Wesen; leicht wie Stoff.
Schuppenpanzer	Archaisch	+3	–2 auf Heimlichkeit	Beliebt bei alten Jägerfamilien, oft aus Wesenhäuten gefertigt.
Hexenbiest-Amulett	Magisch	+1	–	Kein echter Rüstungsschutz; verleiht einmal pro Tag RK +5 für 1 Minute (Aktivieren).
Kultistenrobe	Modern/okkult	+1	–	Wirkt harmlos, schützt aber leicht gegen Schnittwaffen.
„Haut des Trolls“	Mythisch	+4	–1 GES, –2 CHA (abstoßend)	Seltene Trophäe; verleiht Resistenz gegen stumpfe Waffen.

Name	Typ	Schutz (RK-Bonus)	Mali	Besonderheiten
Ballistisches Plattenhemd	Modern	+4	–2 GES, –1 Heimlichkeit	Mischung aus Kevlar und Keramikplatten; militärischer Standard.

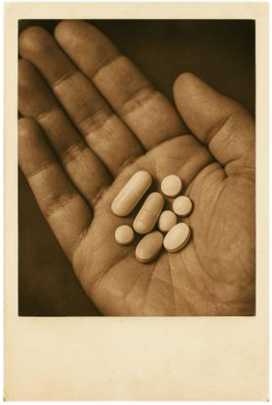
- RK-Bonus ersetzt nicht die Notwendigkeit von guten Proben; Rüstungen verschaffen Überlebenschancen, aber machen unauffälliges Vorgehen schwerer.
- Archaische Grimm-Rüstungen tauchen meist in Familienarchiven, alten Burgen oder als Belohnungen auf.
- Magische/okkulte Stücke sollten selten bleiben und durch Abenteuerinhalte verdient werden.

3. Ausrüstung

Gegenstand	Wirkung
Schutzamulett	+2 SG auf Furchtproben, solange getragen
Ermittler-Set	Lupe, Notizbuch, Kreide, Handschuhe (Vorteil Spurensicherung)
Alchemistenkit	Herstellung kleiner Tränke (SG 10–15)
Wolfsfalle	1W6 Schaden + Festhalten (SG 12 STR-Wurf)
UV-Lampe	Enthüllt verborgene Runen und Spuren von Wesen
Polizeimarke (echt/falsch)	Vorteil auf soziale Proben bei autoritärem Auftreten

💉 Heilung – Körperlich & Geistig

💊 Medikamente (Körperliche Heilung)



Name	Wirkung	Nebenwirkung (1W6)
Schmerzmittel (stark)	Stelle 1W6+2 TP wieder her	1–3: −1 auf Wahrnehmung (Benommenheit), 4–6: keine
Antibiotika	Heilt Infektionen (Spielleiterentscheid)	1–2: Übelkeit (−1 auf alle Würfe 1 Std), 3–6: keine
Notfall-Adrenalin	Sofort +3 TP & Vorteil auf GES-Proben 1 Runde	1–2: Schwäche danach (−1 ST), 3–6: keine

🍷 Geist & Seele

Mittel	Wirkung auf GS / WP	Nebenwirkung
Beruhigungstabletten	Stelle 1W6 GS wieder her	−1 auf alle sozialen Proben 1 Stunde
Alkohol (Schnaps, Bier)	Stelle 1W3 GS wieder her	−1 auf GES & INT-Proben, leichte Enthemmung
Kräuteraufguss (z. B. Lavendel, Baldrian)	+1 auf GS-Wurf	Nur bei längerer Anwendung wirksam
Musik / Symbolischer Gegenstand	GS +1 (nur bei relevantem Anker)	einmal pro Abenteuer
Schlafmittel	GS +2 nach Schlaf	Schlaf dauert mind. 6 Std., −2 Initiative bei Unterbrechung

✨ **Okkulte Ausrüstung & Artefakte**

Objekt	Funktion	Besonderheit
Geweihte Kreide	**Zeichnet Bannkreise**	**Hält Wesen 1W4 Runden auf Abstand**
Bannlaterne	**Lichtkreis gegen dunkle Wesen**	**SG 12 Resistenz**
Spiegelfragment	**Zeigt wogende Wesen**	**+2 auf Entdeckung**
Blutsiegel	**Erfordert Blutopfer, verleiht Vorteil auf Ritual**	**+1 WP bei Gebrauch**
Münze von Zakynthos	**Machtgegenstand**	**+2 auf Charisma gegen Wesen, WP +1 pro Einsatz**

4. Weitere magische Gegenstände

- *Ritualdolch des Corvin – 1W4 + STR, +2 auf Magieproben, Rückschlag: GS-Wurf SG 12.*
- *Trank der Wahr-Sicht – 10 Min. alle Wesen in wahrer Gestalt sichtbar, danach 1W2 GS-Verlust.*
- *Buch der Schatten – Enthält 1W4 Rituale, bei Studium GS-Wurf SG 13 oder 1W4 WP.*
- *Maske des Fuchsbau – Vorteil auf Täuschung & Diplomatie, aber Gefahr schleichender WP.*
- *Herzstein – 1x pro Kampagne Wiederbelebung, Träger erhält 1W6 WP.*

5. Ermittlungsnahe Artefakte

• Zerbrochene Taschenuhr – Vorteil bei Zeitbestimmung des Todes.
• Schlüsselbund der Wolf-Familie – Öffnet 1W4 verborgene Orte.
• Geisterglas – 1x pro Sitzung Kontakt zu Geist (INT SG 15). Misslingen → Geist wird feindlich.

Kapitel: Verfolgungsjagden

„Sie rannten, was das Zeug hielt, und schauten nicht zurück.“
— Die sieben Raben

Ob in den Gassen von Portland, durch die Wälder Oregons oder in den dunklen Fluren einer Villa – Verfolgungsjagden sind ein zentraler Bestandteil der Spannung in Grimm – D20. Sie bilden Momente ab, in denen die Figuren nicht mit Waffen oder Ritualen, sondern mit Schnelligkeit, Klugheit und Nerven ums Überleben ringen.

1. Grundmechanik

Eine Verfolgungsjagd besteht aus **Runden**. Jede Runde haben Verfolger und Flüchtende die Möglichkeit, sich durch Würfe **Vorteile** oder **Distanz** zu erarbeiten.

- **Initiative**: Beide Seiten würfeln zu Beginn 1W20 + GES-Modifikator.
- **Startdistanz**: Wird vom Spielleiter festgelegt (z. B. 10 m Vorsprung).
- **Rundenablauf**: Jede Runde versuchen beide Seiten, die Distanz zu verringern oder zu vergrößern.

2. Bewegungswurf

Jede beteiligte Figur würfelt 1W20 + GES (oder KON, wenn es um Ausdauer geht).

- **Erfolg**: Die Figur gewinnt 1 Feld (z. B. 5 m).
- **Kritischer Erfolg (natürliche 20)**: +2 Felder, zusätzlich Vorteil auf den nächsten Wurf.
- **Fehlschlag (≤ SG 10)**: Die Figur verliert 1 Feld.
- **Kritischer Fehlschlag (natürliche 1)**: Sturz, Stolpern, Blockade → sofortiger Nachteil auf die nächste Runde.

3. Hindernisse

Der Spielleiter kann Hindernisse einbauen, die Würfe auf andere Attribute erfordern:

- **STR**: Über einen Zaun klettern.
- **GES**: Durch enge Gassen ausweichen.
- **INT**: Einen Umweg oder Abkürzung erkennen.
- **WEI**: Unter Stress die Nerven behalten.

Scheitert ein Hinderniswurf, verliert die Figur 1 Feld.
Gelingt er besonders gut (5+ über SG), gewinnt sie 1 zusätzliches Feld.

4. Ende der Verfolgungsjagd

Eine Verfolgungsjagd endet, wenn …

- **Verfolger und Flüchtender im selben Feld landen** → Nahkampf oder Festhalten.
- **Flüchtender die Distanz auf 5+ Felder vergrößert** → erfolgreiche Flucht.
- **Ein kritischer Fehlschlag** den Charakter so behindert, dass die Gegenseite automatisch aufholt.

5. Besondere Optionen

- **Ablenkung schaffen**: Wurf auf CHA oder passende Fertigkeit (z. B. Täuschung). Erfolg: Flüchtender gewinnt 1 Feld.
- **Gefahr einsetzen**: Verfolger kann Hindernisse (z. B. Kisten umstoßen, Schüsse abgeben) schaffen, SG 12+. Misslingt: verliert selbst 1 Feld.
- **Magie & Wesenkräfte**: Rituale oder Fähigkeiten können anstelle eines Bewegungswurfes genutzt werden (z. B. „Nebelruf“ → Sicht erschwert, Vorteil für Flüchtenden).

Übertreibe den Einsatz dieser Regeln nicht, wenn jede kleine Verfolgung in einen Probenmarathon mündet, wird der Spielspaß sich ebenfalls schnell verflüchtigen.....

Beispiel

Burkhardt wird von einem **Blutbader** durch die engen Straßen von Portland gejagt.

- **Startdistanz**: 15 m.
- **Runde 1**: Burkhardt (GES +2) würfelt 17 → Erfolg (+1 Feld). Blutbader (GES +1) würfelt 8 → Fehlschlag (–1 Feld). Distanz wächst.
- **Runde 2**: Hindernis: ein Zaun! Burkhardt STR-Wurf gelingt (14 über SG 12) → gewinnt zusätzlich +1 Feld. Blutbader scheitert (9) → verliert 1 Feld.
- Nach drei Runden hat Burkhardt 5 Felder Vorsprung → er entkommt in eine Nebenstraße.

Teil VI: Entwicklung & Fortschritt

„Er lebte viele Jahre, wurde klug und stark durch seine Reisen."
— Die drei Federn

Die Welt von Grimm ist ein grausamer Lehrmeister. Niemand wächst ohne Schmerzen, niemand bleibt unverändert, aber er wächst auch weiter an jeder Erfahrung. Erfahrung wird in Blut, Angst und seltenen Siegen bezahlt – und so formen die Erlebnisse der Abenteurer ihre Körper, ihren Geist und ihre Seelen. Doch nicht jeder Fortschritt ist Aufstieg: Wer scheitert, kann zerbrechen, und nicht selten führt der Weg der Erkenntnis ebenso in die Tiefe wie nach oben.

In Grimm – D20 gibt es keine starren Stufen, keine lineare Heldenreise. Figuren entwickeln sich so, wie sie handeln – **organisch, unberechenbar und mit der ständigen Gefahr des Rückschritts.**

Grundprinzip

- **Markierungen:** Während eines Abenteuers markiert der Spielleiter jene Attribute, Fertigkeiten oder Fähigkeiten, die eine Figur häufig und bedeutsam eingesetzt hat.
- **Steigerungswurf:** Am Ende des Abenteuers würfeln die Spieler für jeden markierten Wert einen **Steigerungswurf**.
- **Ergebnis:** Nur wenn der Wurf **höher als der aktuelle Wert** ist, verbessert sich die Fähigkeit.

Fortschritt bedeutet Überwindung. Je besser ein Charakter bereits ist, desto schwerer fällt ihm das Lernen – eine Wahrheit, die jeder Meisterkämpfer, jeder Gelehrte und jede Hexe kennt.

Attribute

- **Wurf:** 1W20
- **Steigerung:** +1
- **Bedingung:** Attribut muss im Abenteuer markiert sein.
- **Erklärung:** Große Sprünge sind selten. Ein starker Kämpfer wird nur langsam noch stärker, ein weiser Geist kaum noch klüger.

Fertigkeiten & Fähigkeiten

- **Wurf:** 1W6
- **Steigerung:** +1
- **Bedingung:** Fertigkeit oder Fähigkeit wurde mehrfach genutzt.
- **Erklärung:** Kleine Spezialisierungen sind leichter zu steigern. Wer oft nach Spuren sucht, lernt bald, feine Details zu deuten – solange der Zweifel ihn nicht auffrisst.

Bonuspunkte

Manchmal übertrifft eine Figur jede Erwartung.

- Für **besondere Verdienste oder starke Fokussierung** darf der Spielleiter einen **+1 Bonuspunkt** auf den Steigerungswurf gewähren.
- Damit können außergewöhnliche Anstrengungen abgebildet werden:
    - Rosalie verbringt ein Abenteuer fast ausschließlich in Alchemie. Ihr Wurf auf Trankkunde (4) ergibt eine 4 – mit +1 Bonus wird daraus eine 5, und der Wert steigt.

Rückschritt durch Scheitern

Doch Fortschritt ist kein Versprechen. Wer zu oft versagt, verliert den Glauben an sich selbst.

- **Mechanik:**
    - Wenn eine Fertigkeit während des Abenteuers mehrfach genutzt, aber **nie erfolgreich** eingesetzt wurde, führt der Spieler am Ende einen **Zweifelwurf** durch.
    - **Wurf:** 1W6
    - **Ergebnis ≤ aktueller Wert → Verlust von −1 Punkt.**
- **Beispiel:** Ein Ermittler mit Diplomatie (4) scheitert in allen Versuchen. Sein Zweifelwurf ist eine 3 → ≤ 4 → Fertigkeit sinkt auf 3.

Ein kleiner, bitterer Stachel, der Figuren menschlich hält: nicht jeder Versuch macht klüger – manchmal macht er nur unsicher.

Kondition & Lebenspunkte (TP)

Die Körper der Figuren wachsen nicht durch Training allein, sondern durch Härte, Schmerz und Überleben.

- **Nach jedem Abenteuer:**
    - **Wurf:** 1W20 gegen aktuelle TP-Maximum.
    - **Ergebnis > aktuelle TP → +1 TP Maximum.**
- **Alternative:** Der SL kann nach besonders brutalen Erlebnissen automatisch +1 TP gewähren.

So bleibt jede Steigerung von Lebenspunkten spürbar und verdient – und niemand wird unverwundbar.

Übersichtstabelle

Bereich	Wurfart	Bedingung	Ergebnis
Attribute	1W20	Häufig genutzt im Abenteuer	> aktueller Wert → +1
Fertigkeiten/Fähigkeiten	1W6	Häufig genutzt im Abenteuer	> aktueller Wert → +1
Bonuspunkte	+1 auf Wurf	Außergewöhnliche Verdienste	erleichtert Steigerung
Scheitern (Zweifel)	1W6	Fertigkeit genutzt, nie erfolgreich	≤ aktueller Wert → −1
Kondition / TP	1W20	Überleben gefährlicher Szenen	> aktueller TP → +1 TP Maximum

Fazit

Dieses Fortschrittssystem macht jede Probe, jedes Scheitern, jeden Sieg bedeutungsvoll.

- **Erfolge** formen die Figur.
- **Scheitern** hinterlässt Narben.
- **Überleben** wird zur härtesten Schule.

So wächst eine Figur in Grimm – D20 nicht zu einem unzerstörbaren Helden, sondern zu etwas viel Spannenderem: einem Menschen, der trotz aller Wunden weiterkämpft.

Regelreferenz: Entwicklung & Fortschritt Handout

Dieses Handout fasst die Regeln zur Charakterentwicklung in Grimm – D20 zusammen. Es dient Spielern und Spielleitern als schnelle Übersicht am Spieltisch.

Bereich	Wurfart	Bedingung	Ergebnis
Attribute	1W20	Häufig genutzt im Abenteuer	> aktueller Wert → +1
Fertigkeiten/Fähigkeiten	1W6	Häufig genutzt im Abenteuer	> aktueller Wert → +1
Bonuspunkte	+1 auf Wurf	Außergewöhnliche Verdienste (SL-Entscheid)	erleichtert Steigerung
Scheitern (Zweifel)	1W6	Genutzt, aber nie erfolgreich	≤ aktueller Wert → −1
Kondition / TP	1W20	Überleben gefährlicher Szenen oder Abenteuerabschluss	> aktueller TP → +1 TP Maximum

Hinweis: Nur markierte Werte dürfen am Ende eines Abenteuers geprüft werden. Scheitern ist ebenso Teil der Entwicklung wie Fortschritt.

Beispiele für Entwicklung & Fortschritt

1. Fertigkeiten steigern durch Erfahrung

Während eines Abenteuers markiert der Spielleiter regelmäßig die **Fertigkeiten**, die erfolgreich oder intensiv genutzt wurden. Am Ende des Szenarios wird für jede markierte Fertigkeit ein **Entwicklungswurf** gemacht (W6 > aktueller Wert, wie beschrieben).

Beispiel:

- Rosalie hat im Abenteuer oft **Alchemie (Tränke)** eingesetzt (Wert: 4).
- Am Ende würfelt sie einen W6. Sie wirft eine **5** → höher als ihr aktueller Wert.
- Die Fertigkeit steigt um **+1** (auf 5).
- Zusätzlich gewährt der Spielleiter einen Bonuspunkt, da sie besonders riskante Experimente gewagt hat → nochmal +1.
- Endwert: **6**.

2. Scheitern schwächt – aber macht Platz für Entwicklung

Fertigkeiten, die oft verwendet, aber **nie erfolgreich** eingesetzt wurden, können leiden.

- Hank hat während eines Falles mehrfach versucht, mit **Überzeugen** eine Menschenmenge zu beruhigen – und ist jedes Mal gescheitert.

- Der Spielleiter entscheidet: sein **Selbstbewusstsein** in dieser Fertigkeit sinkt um **–1 Punkt**.
- Effekt: Hanks Spieler hat das Gefühl, dass sein Charakter in diesem Bereich Lernbedarf hat – er wird gezwungen, neue Strategien zu entwickeln.

3. Attribute entwickeln – schwerer als Fertigkeiten

Am Ende eines längeren Abenteuers kann der Spielleiter auch **Attribute** markieren, die eine große Rolle gespielt haben.

- Nick (Burkhardt) musste ständig seine **Wahrnehmung (WEI)** einsetzen, um Wesen zu enttarnen.
- Sein Spieler würfelt einen W20 gegen den aktuellen Wert **14**. Ergebnis: **17** → höher als sein Wert.
- Nick steigt auf **WEI 15**.

Da Attribute schwerer zu entwickeln sind, fühlen sich diese Fortschritte besonders bedeutend an.

4. Trefferpunkte & Kondition wachsen langsam

Statt Stufenaufstieg erhalten Figuren kleine Steigerungen ihrer **Trefferpunkte (TP)**.

- Nach einem harten Szenario beschließt der Spielleiter, dass alle überlebenden Charaktere einen **TP-Zuwachs** erhalten.
- Nick (Grimm) würfelt **1W10 + KON-Modifikator**, Ergebnis: **7**, +1 auf seine Gesamt-TP.
- Monroe (Wesen) würfelt **1W10 + KON-Modifikator**, Ergebnis: **4**, ebenfalls ein kleiner Bonus.
- So wachsen die Figuren langsam in ihre Rolle hinein, ohne jemals unverwundbar zu werden.

5. Besondere Belohnungen (Immersion)

Nicht jede Entwicklung ist ein Zahlenwert – manchmal sind es **Beziehungen, Ressourcen oder Geheimnisse**.

- Monroe rettet einen alten Eisbiber-Handwerker → er gewinnt einen **neuen Kontakt**, der später seltene Werkzeuge liefert.
- Rosalie gelingt es, ein Rezept zu entschlüsseln → sie erhält **dauerhaften Zugang zu einem einzigartigen Trank**.
- Hank wird von seinem Vorgesetzten nach einem gefährlichen Einsatz befördert → er erhält mehr **Autorität** und Zugang zu Polizeidaten.

6. Erfahrung durch Furcht & Wahnsinn

Auch **psychische Spuren** sind eine Art Fortschritt.

- Hank verliert in einem Abenteuer 6 Punkte GS durch eine Begegnung mit einem El Cuegle.
- Dauerhafte Folgen: leichte Paranoia, die als Malus gewertet werden kann.
- Gleichzeitig erlaubt der Spielleiter, dass Hank +1 auf **Wahrnehmung** erhält – er ist nun überwachsam, wenn auch nervös.
- GS werden aber genauso gesteigert, wie alle anderen Werte: Der SL notiert, wenn Proben stattfinden, und am Ende des Abenteuers kann bei einem Erfolgreichen Wurf der Wert um 1 gesteigert werden, oder nach ermessen des SL auch um mehr.

7. Erfahrung durch Eingreifen des Spielleiters

- Der Spielleiter kann aufgrund des Spielverlaufes oder anderer Erwägungen (ein Spieler fühlt sich durch benachteiligt etc) auch Werte
- Anheben
- Oder auch absenken
- Er muss das nur immer irgendwie aus dem Spielverlauf heraus begründen können (ohne immer seine wahren Absichten erkennbar zu machen)
- Das erfordert Fingerspitzengefühl

👉 Dadurch entsteht ein **natürliches Wachstum**, ohne Stufen-Mechanik, sondern durch **Erlebnisse, Konsequenzen und erzählerische Gewichtung**.

Übersicht: Entwicklung & Fortschritt

Bereich	Mechanik	Beispiel
Fertigkeiten	Nach dem Abenteuer: W6 gegen aktuellen Wert. Ist das Ergebnis höher → +1. Bei anhaltendem Scheitern: –1.	Rosalie (Alchemie 4) würfelt 5 → steigt auf 5.
Attribute	Selten. W20 gegen aktuellen Wert. Ist das Ergebnis höher → +1.	Nick (WEI 14) würfelt 17 → steigt auf 15.
Trefferpunkte	Nach Szenario: Grimm/Wesen 1W10 + KON-Mod., Menschen 1W8 + KON-Mod. → addiert zu TP-Maximum.	Monroe (KON+2) würfelt 6 → +8 TP.
Sonderbelohnungen	Kontakte, Artefakte, Rezepte oder Ressourcen statt Zahlenwerten.	Hank erhält neuen Informanten in der Polizei.
Furcht & Wahnsinn	GS-Verlust durch Trauma, WP durch bleibende Störungen. Abhärtung: bekannte Wesen verursachen weniger Furcht.	Grimm verliert nicht mehr GS bei Blutbadern, aber bei Zombihorde schon.

📖 Regeln zum Abhärtungsgrad (AG)

Der Abhärtungsgrad ersetzt in Grimm D20 die klassische Stufenprogression.

- **Definition:** Maß für die seelische und körperliche Widerstandskraft einer Figur gegen Wahnsinn, Furcht und übernatürliche Bedrohungen.
- **Berechnung:** NSCs erhalten den AG durch ihre Rolle und Erfahrung. Spielercharaktere steigern ihn nach Spielleiterentscheidungen (z. B. über überstandene Szenarien).
- **Mechanik:**
    - Bei **Furcht- und Wahnsinnswürfen** wird gegen den AG geprüft (z. B. SG = Ereignis vs. AG + Wurf).
    - **Statt Stufen** gibt der AG die Haltbarkeit der Figur an:
        - AG 1–2: Normalbürger, leichte Verbündete
        - AG 3–4: erfahrene Kämpfer, einfache Monster
        - AG 5–6: mächtige Wesen, Anführer
        - AG 7+: mythische Bedrohungen, Endgegner
- **Einfluss:**
    - AG wirkt als Multiplikator für **Trefferpunkte** (Basis-KO-Wert × AG).
    - AG bestimmt die Resistenzen gegen Wahnsinnseffekte und die „Härte“ im Kampf.
    - Spielercharaktere steigern AG nur langsam, während NSCs meist fixen AG haben.

📖 **Handout: Der Abhärtungsgrad (AG) in Grimm D20**

1. Grundidee

Der **Abhärtungsgrad (AG)** ist die zentrale Stellschraube, um die Belastbarkeit einer Figur im Grimm D20 zu bestimmen.
Er ersetzt die klassische Level-Progression anderer D20-Systeme und verbindet **körperliche Zähigkeit**, **psychische Widerstandskraft** und **mythologische Bedeutung**.

- **Spielerfiguren** steigern ihren AG nur selten, meist nach größeren Szenarien oder durch einschneidende Erfahrungen.
- **NSCs** haben einen fixen AG, der ihre Rolle und Bedrohungsstufe widerspiegelt.

2. Mechanische Auswirkungen

a) Trefferpunkte

- Grundregel: **TP = KO-Bonus × AG + 1W6 pro AG**
  (oder eine vom SL gesetzte Pauschale, wenn es schneller gehen soll).
- Beispiel: Ein Grimm mit KO 14 (+2) und AG 4 → 4×2 + 4W6 ≈ 24–32 TP.

b) Rettungswürfe

Der AG bestimmt die Grundstärke von Rettungswürfen:

- **Zähigkeit**: +AG (gegen Gift, Krankheit, körperliche Belastung)
- **Reflexe**: +½ AG (Abrunden, gegen Fallen, Explosionen, schnelle Angriffe)
- **Wille**: +AG (gegen Furcht, Wahnsinn, mentale Kontrolle)

Spielercharaktere addieren zusätzlich ihre Attributsmodifikatoren.

c) Wahnsinn & Furcht

- Bei jedem **Furcht- oder Wahnsinnseffekt** wird ein SG gegen **AG + Wurf** gestellt.
- Figuren mit hohem AG widerstehen länger, können aber trotzdem brechen, wenn der Wurf scheitert.
- Beispiel: Eine Gestalt verursacht Furcht SG 14. Ein SC mit AG 3, Wurf 9 → 12 = misslungen → Panik.

d) Angriffe

Der AG beeinflusst die **Grundkampfstärke**:

- Angriffswert = **½ AG + Attributsmodifikator** (meist STÄ oder GES).
- Gegner mit sehr hohem AG (5+) gelten automatisch als *Elite oder Monster*.

3. Richtwerte für den Spielleiter

Der AG gibt dir eine schnelle Skala an die Hand, um Figuren einzuordnen:

AG	Beschreibung	Typische Figuren
1	Alltäglich, schwach	Zivilisten, Kinder, einfache Kultisten
2	Erfahren, robust	Polizisten, Soldaten, einfache Wesen
3	Kompetent, gefährlich	Grimm in Ausbildung, Wesenführer
4	Veteranen	FBI-Agenten, Elitewesen, alte Blutbader
5	Legendär	Grimm-Veteranen, Monsterbosse
6	Mythisch	Anubis-Mumie, Lamia, Sirene
7+	Episch	Kosmische Bedrohungen, „Das Lachende Ding“

4. Balance-Tipps

- **Mooks/Statisten**: AG 1, niedrige TP, kaum Rettungswürfe → leicht besiegbar.
- **Unterbosse**: AG 3–4, gute Fertigkeiten, oft mit Besonderheiten (z. B. Resistenz).

- **Endgegner**: AG 5–7, viele Spezialfähigkeiten, hohe Willenswürfe.
- **Spielerfiguren**: Beginnen i. d. R. mit AG 1 oder 2. Nach 2–3 abgeschlossenen Szenarien kannst du +1 AG vergeben.

5. Spielbeispiele

- **Fanatischer Kultist (AG 1)**: TP 8, RK 11, Will +1 – kippt nach 1–2 Treffern, ist aber gefährlich in der Masse.
- **Alter Grimm (AG 4)**: TP 28, RK 14, Zäh +4, Will +4 – hält durch, kann kleinere Wesen mühelos jagen.
- **Anubis-Mumie (AG 6)**: TP 65+, RK 16, Aura der Furcht SG 15 – nur mit Ritualen oder Teamarbeit besiegbar.
- **Das Lachende Ding (AG 7)**: TP 250, RK 22, Will +12 – Finale Gegner, der nur durch Meta-Mechanik (Wortgefecht) zu bannen ist.

6. Abhärtungsgrad als Dramaturgie

- **AG ist kein Power-Level**, sondern ein Erzählwerkzeug:
    - Niedriger AG → Opfer, Hilfsfiguren, moralisches Gewicht.
    - Mittlerer AG → Rivalen, Mitspieler, verhandelbare Gegner.
    - Hoher AG → Bedrohungen, die ganze Szenarien prägen.
- Nutze AG, um sofort zu zeigen, **wer ernst genommen werden muss**.

AG Aufstieg

Die Erhöhung des AG obliegt dem Speileiter. Nach einem Abgeschlossenen Szenario kann der SL den AG von Spielerfiguren anheben, das sollte aber mit Augenmerk geschehen:

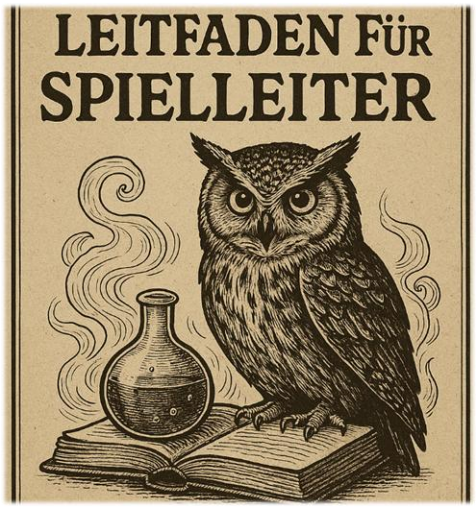
- Spielerfiguren starten normalerweise mit AG0.
- Nach dem ersten überlebten Abenteuer sollte der AG um 1 angehoben werden, es sei denn, der Spieler war als „Camper“ unterwegs und ist allen Gefahren erfolgreich aus dem Weg gegangen und war für die Gruppe keine echte Hilfe
- Weitere Anstiege sollten dann nur nach Abwägung erfolgen

    Beispiele:

    - Ein Erfahrener Grimm hat in einem Abenteuer nur ein paar Blutbader üb erwinden müssen – Schnarch → Kein Aufstieg
    - Derselbe Spieler musste sich durch Horden von Zombies kämpfen, und hat viele Menschen sterben sehen, vielleicht ist sogar einer seiner Mitspieler gestorben→ Definitiv ein Aufstieg.....

Hier sollte keine Automatische Regel Anwendung finden, da der AG wirklich für genau das stehen sollte: Routinierung und Abhärtung.

Teil VII: Die Rolle des Spielleiters



„Denn wer klug fragt, dem wird auch geantwortet."
— Der Teufel mit den drei goldenen Haaren

Das Herz jeder Sitzung schlägt im Takt des Erzählers. In Grimm – D20 ist der Spielleiter (SL) nicht nur Richter über Regeln, sondern auch Architekt der Spannung, Hüter der Geheimnisse und Stimme der Wesen, die aus Schatten und Legenden hervorkriechen. Er weiß als Einziger, was sich hinter den Geschichten verbirgt und ist für die Balance und Harmonie der Spielsitzungen verantwortlich. Mit Ihm steht und fällt der Spielspaß aller Beteiligten.

1. Grundprinzipien

- **Atmosphäre vor Regeln**
  Regeln sind das Gerüst, aber die Stimmung trägt das Haus. Im Zweifel entscheide erzählerisch, nicht mathematisch.
- **Spieler als Ermittler**
  Die Figuren sind keine allmächtigen Helden, sondern Menschen, die in eine Welt von Mythen geraten. Betone Unsicherheit, Andeutungen und das Gefühl, dass nicht alles erklärbar ist.
- **Gefahr und Konsequenzen**
  Grimm – D20 lebt von echter Bedrohung. Kämpfe sind brutal, Wahnsinn droht jederzeit. Lasse die Spieler die Last ihrer Entscheidungen spüren.
- **Nicht zu sehr aus der Rolle fallen:** Sehen wir der Wahrheit ins Auge: Nicht jeder ist ein perfekter Schauspieler..... also ist es besser, auch viel von sich selbst einfließen zu lassen (zB in der Sprachwahl) als komplett aufgesetzt zu wirken!

2. Aufbau einer Sitzung

1. **Einstieg:**
   Beginne mit einer Szene, die sofort Stimmung erzeugt – eine düstere Beschreibung, ein seltsames Geräusch, ein verstörendes Detail.
2. **Ermittlung:**
   Lasse die Spieler Hinweise sammeln. Jeder Fund sollte mehr Fragen aufwerfen, als er beantwortet. Nutze SG-Tabellen für Spurensicherung, Verhöre und Okkultes.
3. **Eskalation:**
   Erhöhe stetig die Spannung: Nebel wird dichter, Augen scheinen aus der Dunkelheit zu blitzen, Spuren verschwinden plötzlich.
4. **Konfrontation:**
   Am Ende steht eine Entscheidung – Kampf, Ritual, Flucht oder Opfer. Wichtig: Nicht immer ist „Sieg“ das Ziel.
5. **Nachspiel:**
   Zeige die Folgen. Ein NSC bleibt verstört zurück, die Stadt beginnt zu flüstern, ein altes Buch offenbart neue Schatten.

3. Proben leiten

- **Attributs- & Fertigkeitsproben:**
  Fordere nur Proben ein, wenn ein Scheitern Konsequenzen hat. Sonst – einfach gelingen lassen.
- **Vorteil/Nachteil:**
  Spiele diese Mechanik aktiv aus: Vorteil = klare Beschreibungen, Hilfe, gute Umstände. Nachteil = Dunkelheit, Zeitdruck, Verletzungen.

  Beispiele

  - Ein Fuchsbau versucht, einen Polizisten zu täuschen → Vorteil auf Täuschungswurf.
  - Ein verletztes Wesen versucht, sich als Mensch auszugeben → Nachteil auf Täuschung.
- **GS- & Wahnsinnsproben:**
  Spiele sie aus. Beschreibe Herzrasen, Zittern, das Gefühl, beobachtet zu werden. Der Verlust von GS ist erzählerisch so wichtig wie mechanisch.
- Du kannst auch aus anderen Gründen Proben einfach scheitern oder gelingen lassen, wenn das für die Balance, Harmonie und den Spielfluss deiner Meinung nach erfordelich ist.

- **SG Probentabelle:**

Schwierigkeit	Beschreibung	SG
Leicht	Routine, keine Gefahr	5-9
Mittel	Herausfordernd, für geübte Personen machbar	10-14
Anspruchsvoll	Nur mit Erfahrung oder Spezialwissen	15-17
Extrem	Nur mit Glück oder außergewöhnlicher Hilfe	18-22
Übermenschlich	Bist du ein Gott ?	23 >

Schwierigkeitsgrade Gegner (GES Werte) (Beispiele)

HG	Typische Gegnerrolle	GES-Wert	Kommentar
1	Kanonenfutter (Ratten, kleine Wesen)	**10–12**	Meist leicht zu treffen, geringe Initiative
2	Schwache, agile Kreaturen	**12–14**	Erste Gegner mit Ausweichpotenzial
3	Schnelle Monstrositäten oder Mutationen	**14–16**	Können bereits Initiative dominieren
4	Heimliche oder tierhafte Gegner	**16–18**	Hohe Reaktionsgeschwindigkeit (z. B. „An Cath Dubh“)
5	Intelligente Wesen mit Jagdinstinkt	**13–16**	Kombination aus Köpfchen und Bewegung
6	Mechanische oder biomechanische Gegner	**10–14**	Träge, aber kraftvoll – Angriff geht über Genauigkeit
7	Taktisch agierende Wesen	**14–16**	Ausgewogen zwischen Präzision und Kontrolle
8	Übernatürliche Bedrohungen	**16–18**	Reagieren blitzschnell, fast vorausschauend
9	Halbgöttliche Wesen (verhüllt)	**18–20**	Gnadenlose Präzision, selten daneben
10	Apokalyptische Kreaturen (z. B. Nakklavi)	**20–22**	Übernatürliche Reaktionskraft – kaum überbietbar

📌 *Empfehlung für Kampfwerte anhand des SG:*

Eine **inoffizielle, bewährte Richtlinie**, wie du SG-Werte in Kampfstats übersetzen kannst (z. B. fürs Balancing), könnte so aussehen:

SG	TP (ca.)	RK (ca.)	Angriff (ca.)	Besondere Fähigkeit
10–12	10–16	11–13	+2 bis +3	Selten, Gelegentliche Sonderfähigkeit (z. B. GS-Verlust)
13–15	16–22	13–14	+3 bis +5	1 Fähigkeit, 1 bemerkbare Spezialfähigkeit
16–18	22–30	14–16	+5 bis +7	1–2 Fähigkeiten, 1–2 gefährliche Effekte (z. B. GS-Schaden, Kontrolle)
19–20+	30–40+	16–18+	+7 bis +9	mehrere, starke Fähigkeiten, Mehrere starke Fähigkeiten; Bossgegner

Hinweis: Das ist keine offizielle Regel, sondern eine Designhilfe auf Basis des Abenteuermaterials

Wichtig: Wenn du Proben scheitern oder gelingen lässt, ohne eine Probe durchführen zu lassen, dann sag nicht „Probe bestanden“ oder „Probe gescheitert“, sondern erzähl einfach die Geschichte weiter („Leider findest du nichts“ oder du lässt den Spieler etwas unwichtiges improvisiertes finden, daß du dir einfallen lässt, „Großartig! Das Schloss gibt nach“.....)

4. Werkzeuge der Spannung

- **Handouts:**
  Nutze Karten, Briefe, alte Symbole. Ein Spieler, der ein echtes Stück Pergament in der Hand hält, ist sofort tiefer in der Geschichte.
- **Geräusche & Beschreibungen:**
  Kurze, prägnante Bilder sind stärker als lange Monologe. „Das Blut tropft in regelmäßigen Abständen von der Decke“ wirkt direkter als „Der Raum ist voller Blut.“
- **Zeitdruck:**
  Lass die Uhr mitlaufen. Wenn die Spieler zu lange überlegen, hat der Kult sein Ritual vielleicht schon abgeschlossen.

5. Den Spielern Raum geben

- **Offene Ermittlungen:**
  Lass mehrere Wege zum Ziel existieren. Nicht jeder Hinweis muss gefunden werden – aber je mehr, desto klarer wird das Bild.
- **Beteiligung:**
  Gib jedem Charakter Gelegenheit, seine Stärken auszuspielen: Der Fuchsbau im Gespräch, der Grimm beim Kampf, der Mensch bei sozialen Netzen.
- **Scheitern ist Teil der Geschichte:**
  Niederlagen sollen neue Wege öffnen, nicht die Handlung beenden. Ein gescheitertes Verhör kann z. B. den Kult aufmerksam machen – was wiederum Spannung erzeugt.

6. Längere Kampagnen

- **Rote Fäden:**
  Ziehe verbindende Elemente durch alle Abenteuer: Symbole, wiederkehrende NSCs, ein Name, der immer wieder auftaucht.
- **Wachsende Gefahr:**
  Jede Episode sollte die Bedrohung klarer machen – bis hin zum unausweichlichen Endgegner.
- **Abhärtung & Korruption:**
  Je länger die Spieler überleben, desto mehr verändert sie die Welt. Lass erfahrene Figuren härter werden – aber auch spüren, wie sie innerlich zerbrechen.

Begegnungstabelle für zufällige Begegnungen (Beispiel)

Ort	1W6	Begegnung
Stadt	1	Kultist beim Ritual
	2	Straßenwesen (Fuchsbau)
	3–6	NSC mit seltsamen Spuren
Wald	1	Blutbader-Spur
	2	Tierkadaver mit Runen
	3–6	Falsche Spur oder Falle
Traumebene	1	Schattengänger
	2	Vision eines toten Grimms
	3–6	Wahnsinnseffekt

(In den Anhängen gibt es mehrere Begegnungstabellen für verschiedene Territorien!)

Balance bei den Gegnerbegegnungen beachten:

Gefährlichkeitsgrade (GG 1–5):

- GG 1: schwach (Kultist, Eisbiber)
- GG 2: mittel (Blutbader, Fuchsbau)
- GG 3: stark (Seeschrecken, Schattengänger)
- GG 4: tödlich (Granitbestie, Königsschlange)
- GG 5: episch (Schattengänger im Finale, Kultführer mit Ritual, Mauvais Dentes).

Der Gefährlichkeitsgrad hilft, Begegnungen zu balancieren. Eine Gruppe von 3–4 SC sollte nicht dauerhaft gegen GG-4-Wesen kämpfen, ohne vorherige Vorbereitung."

7. Inspiration für den SL

- **Märchen**: Grimm'sche Märchen, aber auch Legenden aus aller Welt.
- **Kriminalfälle**: Polizeiakten, True-Crime-Geschichten.
- **Pulp & Noir**: Staubige Aktenordner, verrauchte Bars, einsame Docks.
- **In den Anhängen ist sehr viel Lore über Grimm zu finden dort gibt es auch Tabellen und andere Hilfsmittel zur Erstellung und durchführung von Szenarien**

Beispielsession: „Schatten im Flüsterwald"

Teilnehmer:

- **Nick Burkhardt** (Grimm, Ermittler, Spieler: Alex)
- **Monroe** (Wesen, Blutbader, Spieler: Jens)
- **Rosalie** (Wesen, Fuchsbau, Spielerin: Lara)
- **Hank** (Mensch, Polizist, Spieler: Tim)
- **Spielleiterin:** Kathrin

Szene 1: Spurensuche im Wald

SL:
„Der Wald liegt in dichtem Nebel, es ist kühl und klamm. Eure Taschenlampen schneiden nur schmale Schneisen ins Dunkel. Plötzlich entdeckt Nick etwas am Boden: tiefe Kratzspuren im Holz eines alten Baumes, fast wie mit Klauen eingeritzt."

Nick (Alex):
„Ich gehe in die Hocke und untersuche die Spuren."

SL:
OK, dann mach mal eine Probe auf Ermittlungen *(INT 12 + Fertigkeit 3 = Bonus +3. Würfelt 1W20 → 14. Ergebnis 17, SG war 15. Erfolg!)*

SL:
„Die Spuren stammen eindeutig von einem Blutbader in Raserei. Du erkennst außerdem, dass sie frisch sind – höchstens ein paar Stunden alt."

Szene 2: Erste Begegnung

SL:
„Ein Rascheln im Unterholz. Dann ein tiefes, kehliges Knurren. Vor euch tritt ein Blutbader hervor, seine Augen glühen gelb, die Zähne gebleckt, in voller Aufwogung."

Hank (Tim):
„Ich ziehe meine Pistole und rufe: ‚Polizei! Bleib stehen!'"
SL: ..... (Probe auf Einschüchtern, CHA 11 + Fertigkeit 2 = Bonus +2. Würfel 1W20 → 7. Ergebnis 9, SG 13. Misslungen.)

SL:
„Der Blutbader lacht kehlig und stürzt sich auf euch!"

Szene 3: Kampf

SL legt die Initiative fest:

„Ok, mal schauen, wer als erster dran ist.....du Nick"

- Nick: 14
- Blutbader: 12
- Monroe: 10
- Hank: 8
- Rosalie: 6

Nick (Alex):
„Ich greife mit meinem Schwert an!"
(STR 14, Bonus +2, Würfel 1W20 → 16, Ergebnis 18, trifft RK 14. Schaden 1W8+2 → 7.)

SL:
„Dein Schlag trifft die Schulter der Kreatur, Blut spritzt. Doch sie scheint noch lange nicht geschwächt."

Monroe (Jens):
„Ich woge, meine Zähne fahren aus – und dann greife ich mit den Klauen an!"
(Bonus +3, Würfel 1W20 → 12, trifft. Schaden 1W8+3 → 9.)

SL:
„Der Blutbader schreit auf – und im Moment des Kampfes erkennt er Monroe. Beide starren sich an, ein Funke von Respekt, aber auch von Verachtung liegt in der Luft."

Szene 4: Nachspiel

SL:
„Der Blutbader bricht zusammen. Als ihr Atem holt, hört ihr in der Ferne eine Glocke schlagen. Dann – Stille. Ihr habt den Kampf überlebt, doch irgendetwie habt ihr das Gefühl, dass das dicke Ende noch kommt."

Rosalie (Lara):
„Ich beuge mich über den Körper und suche nach Hinweisen."
(Probe auf Wesen-Kunde könnte hier statt finden, aber Rosalie ist da sehr fit,SL entscheidet-> Erfolg: findet ein rituelles Amulett – erster Hinweis auf den Kult.)

👉 Dieses Beispiel zeigt:

- SL beschreibt die Szene atmosphärisch.
- Proben werden eingeworfen, wo Spannung oder Risiko entsteht.
- Wo sie nicht nötig sind und das Spiel nur träge machen, entscheidet der SL einfach
- Kämpfe laufen regeltechnisch klar, aber bleiben erzählerisch eingebettet.
- Nachspiel bringt neue Hinweise und treibt die Kampagne voran.

Teil VIII: Mehrspieler-Kampagne „Jäger und Gejagte“

Eine dreiteilige Kampagne für **Grimm – D20**, geeignet für **3–6 Spielercharaktere**, die von einem scheinbar lokalen Vorfall bis zu einer groß angelegten Verschwörung führt. Sie ist modular angelegt und kann an jede Stadt oder Region angepasst werden, in der eure Runde spielt.

Die Kampagne verbindet **klassische Ermittlungen**, **übernatürliche Bedrohungen** und das stetige Ringen mit Furcht und Wahnsinn. Sie eignet sich sowohl für kurze Spielabende (jede Episode 1–2 Sessions) als auch als geschlossene Minikampagne über mehrere Wochen.

Abenteuer 1 – Schatten im Flüsterwald

Aufhänger & Stimmung

Ein abgelegener Wald. Vermisste Dorfbewohner. Unheimliche Gerüchte von einem „Schattenjäger“, die sich in den Hütten der Waldarbeiter flüstern. Schon vor Betreten des Waldes spüren die SC die Schwere einer uralten Bedrohung.

Hauptstrang

1. **Auftrag & Einführung** – Kommissar Heller bittet die SC um Mithilfe, da seine Leute überfordert sind. Er selbst wirkt zerrissen zwischen Pflichtgefühl und wachsender Furcht.
2. **Dorf & Ermittlungen** – Gespräche mit nervösen Jägern, verängstigten Familien und einer verschlossenen Dorfgemeinschaft. Wege sind gesperrt, die Bewohner misstrauen Fremden.
3. **Spurensuche im Wald** – Tiefe Kratzspuren an Bäumen, Kräuterreste, die auf ein Hexenbiest-Ritual hindeuten könnten. Erste Furchtproben.
4. **Das verlassene Sägewerk** – Herzstück des Abenteuers. Ein Blutbader in Raserei haust dort, Opfer seiner eigenen Triebe.
5. **Finale Szene** –
    - **Sieg**: Die SC können das Wesen bezwingen und entdecken Hinweise auf einen Kult, der die Ereignisse ausgelöst hat.
    - **Niederlage**: Flucht aus dem Wald, verfolgt von Kultisten, die im Hintergrund bereits ihre Fäden spinnen.

Nebenmissionen

- **Alte Hexenhütte**: Enthält das Ritual *Bindung des Jägers*. Zum Wirken sind seltene Zutaten nötig.
- **Verschollener Förster Otto Brandt**: Rettung bringt wertvolle Hinweise und stärkt die Dorfgemeinschaftsbindung.
- **Schmugglerpfad**: Spuren von Kultlieferungen, die ins Dorf gebracht werden.

NSCs

- **Kommissar Heller** – müder Polizist, will den Wald sichern, ist aber von Zweifeln geplagt.
- **Greta Wolf** – alte Kräuterfrau, hütet Wissen um Rituale und altes Brauchtum.
- **Otto Brandt** – Förster, Entführungsopfer; traumatisiert, aber kennt geheime Pfade im Wald.

Handouts

- Fragment einer alten Karte mit markiertem Sägewerk.
- Rituelles Symbol, eingebrannt in Holz.

Legende:

- Atmosphärische Einleitung
- Handout-Kästen (als beschreibbare Fragmente)
- NSC-Zitate
- Spielleiter-Notizen (Randinfos, Tipps zur Spannung)
- Konfliktstruktur & Eskalationspunkte

Einleitung

🪓 Einkleitung 1 – Schatten im Flüsterwald

s war einmal ein Jäger, der ging in den Wald hinaus, um Wild zu suchen. Da hörte er ein leises Wimmern, das aus dem Dickicht kam …“
— Brüder Grimm, *Rotkäppchen*

Der Flüsterwald kennt keinen Tag. Nebel liegt zwischen den Stämmen wie kalter Atem, das Unterholz schweigt – und in den Hütten der Dorfbewohner zittert man bei jedem Schrei aus dem Forst. Menschen verschwinden. Einige sprechen von Wölfen. Andere flüstern: „Es ist zurückgekehrt.“

Der Auftrag wirkt klar – doch im Wald regiert längst eine andere Ordnung. Alte Zeichen in der Rinde, blutige Pfade in den Farnen und ein verlassenes Sägewerk, dessen Balken sich unter einem namenlosen Gewicht biegen.

Etwas jagt – und es kennt euch.

Aufhänger

Die SC werden durch **Kommissar Heller** hinzugezogen – offiziell wegen Vermisstenfällen, inoffiziell, weil die Behörden selbst Angst haben, den Wald zu betreten.

Wichtige NSCs

Kommissar Heller

🗣️ *„Ich sage Ihnen das im Vertrauen: Wenn Sie in den Wald gehen, tun Sie’s nicht mit Licht. Die Leute hier behaupten, es zieht die Schatten an … und wissen Sie was? Ich glaube, sie haben recht.“*

- Rolle: Auftraggeber, pragmatisch, zweifelnd
- Ziel: Sicherheit der Bevölkerung, aber er selbst meidet den Wald
- Werte: Mensch, Ermittler, Vorteil auf Diplomatie

Greta Wolf – Kräuterfrau

🗣️ *„Ihr sucht Antworten im Dorf. Aber Antworten findet ihr nur bei den Wurzeln … tief, wo die Kräuter wachsen und die Geister flüstern.“*

- Rolle: Wissensträgerin, kennt alte Rituale
- Ziel: Will die Spieler warnen, nicht hineinziehen – aber gibt Hinweise
- Werte: Mensch, Alchemie + Ritualkenntnis

Otto Brandt – Förster (Opfer)

- Rolle: Gefangener im Wald, Hinweisgeber über geheime Pfade
- Ziel: Überleben, seine Familie schützen
- Werte: Mensch, Furchtresistenz + Naturkunde

Szenenübersicht

1. Ermittlungen im Dorf

- Gespräche mit Dorfbewohnern (SG 10–15 je nach Kooperation)
- Hinweise: Nervosität, verschlossene Türen, Jäger verweigern Auskunft
- SL-Notiz: *Nutze unterschwellige Bedrohung – Hunde bellen, Fensterläden schlagen, Flüstern hinter Türen*.

Nebenmission:

- *Schmugglerpfad entdeckt (SG 15 Spurenlesen): Hinweise auf Kultlieferungen*.

2. Spurensuche im Flüsterwald

- Wahrnehmungsproben (SG 12) → Kratzspuren, Kräuterreste.
- Furchtprobe: Beim ersten Anblick eines tiefen Klauenrisses im Baum.
- Handout: **Fragment eines Symbols** (auf Holz eingebrannt).

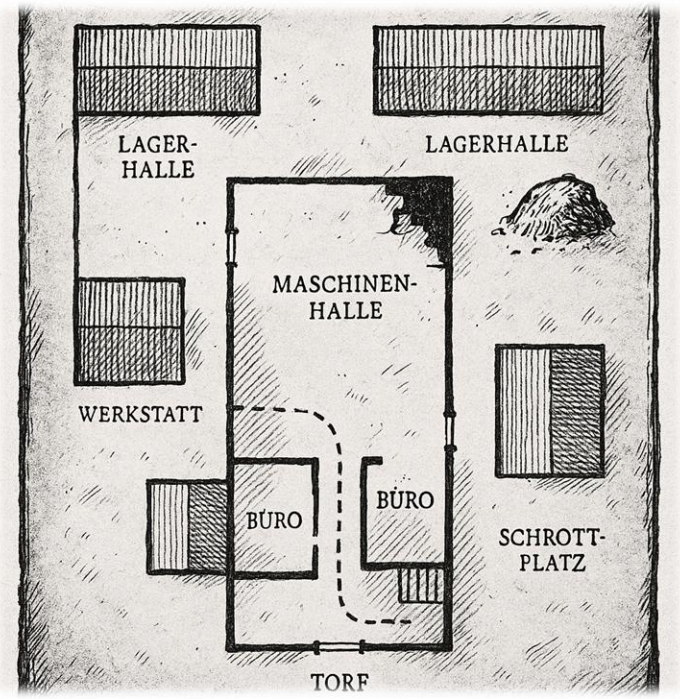
📜 **Handout I – Verbranntes Symbol**
(Kohleschwarze Linien, stilisiert als Zeichen der „Bindung des Jägers“ – erkennbar nur mit SG 15 Okkultes Wissen.)

3. Die Hexenhütte

- Mystischer Ort, überwuchert.
- Enthält das Ritual *Bindung des Jägers*.
- SL-Notiz: *Die Spieler dürfen das Ritual finden, aber nicht vollständig entschlüsseln – erst spätere Abenteuer liefern die fehlenden Zutaten.*

4. Das verlassene Sägewerk (Finale)

- Atmosphärisch: verrostete Sägen, Blutgeruch, Bretter knarren.
- Hier lauert ein **rasender Blutbader**.



⚔ **Kampfaufbau**

- Blutbader stürzt sofort auf die Gruppe los.
- Raserei: +2 Schaden, −2 RK für 3 Runden.
- SC können gewinnen → entdecken Hinweise auf den Kult (Handout II).
- Niederlage → Flucht, gehetzt von Kultisten.

📜 **Handout II – Fragment einer Karte**
(Alte Karte, auf der das Sägewerk markiert ist; Blutspuren deuten auf weitere Orte hin.)

Finale Eskalation

- Sieg: Spuren deuten auf eine größere Verschwörung.
- Niederlage: Kultisten jagen die SC – ein roter Faden führt direkt nach *Königshaven*.

Abenteuer 2 – Nebel über Königshaven

⚓ Einkleitung 2 – Nebel über Königshaven

enn du den Fährmann rufst, so bring einen Pfennig mit, sonst bleibt er stumm im Nebel sitzen.“
— Brüder Grimm, *Der Gevatter Tod*

Die Docks stinken nach Salz, Öl und Blut. Königshaven ist grau geworden, und das nicht nur vom Regen. Schiffe kehren leer zurück, sofern sie überhaupt zurückkehren. Und wenn sie es tun, bringen sie keine Ladung – sondern Leichen.

Die Hafenleute schweigen, aber ihre Augen verraten, dass sie etwas gesehen haben. Etwas, das sich im Nebel bewegt. Unten, in der Tiefe. Und unter den Docks flüstert es – aus Ritualkammern, die nie gebaut hätten werden dürfen.

Jede Bewegung zieht euch weiter hinein in den Sog. Tiefer. Näher. Bis ihr spürt, dass nicht ihr es seid, die den Nebel betreten – sondern er euch.

Stimmung am Tisch: Ein Gefühl von Isolation, Feuchtigkeit, unheilvollem Wispern. Geräusche tropfenden Wassers, Möwenschreie, das Knarren von Holz im Nebel.

Hauptstrang

1. Kontaktaufnahme – Der Seemann

Die SC begegnen **Kapitän Marlow**, einem alten, abergläubischen Seemann. Er berichtet, dass eine monströse Kreatur im Nebel Schiffe verschlingt.

- 🗣️ **Zitat**: „Der Nebel… er lebt. Er zieht die Planken auseinander wie Kinderhände ein Spielzeug.“
- Probe: **Überreden/Diplomatie SG 12**, um mehr Details zu erfahren.
- Hinweis: Marlow hat ein altes Schiffsprotokoll mit kryptischen Einträgen über verschwundene Schiffe (Handout-Möglichkeit).

2. Untersuchung der Docks

Die SC finden:

- **Glitschige Schleimspuren**, die ins Wasser führen.
- **Verängstigte Dockarbeiter**, die nur widerwillig reden.
- **Seeschrecken-Sichtung**: Ein Schemen im Nebel, der sofort wieder abtaucht.

⚓ Gerüchte bei den Docks (1W10)

Je nachdem, wie gründlich die Spieler nachforschen wollen ermittelt der Spielleiter einige dieser Aussagen:

Wurf (1W10)	Gerücht
1	„Ich hab' das Wasser gehört atmen. Als ob was Großes da unten liegt und träumt."
2	„Drei Schiffe in einer Woche. Kein Sturm. Kein Funkkontakt. Nur Leere. Und Schleim."
3	„Frag nicht nach Marlow. Der hat gesehen, was man nicht sehen soll. Der trinkt jetzt mehr als er redet."
4	„Die Möwen fliegen nicht mehr über Pier 9. Die wissen was."
5	„Da war so 'n Nebel. Kein gewöhnlicher. Der hat Geräusche geschluckt. Selbst meine Angst hab ich nicht mehr gehört."
6	„Früher haben wir über Seemannsgarn gelacht. Jetzt beten wir, dass es nur Geschichten waren."
7	„Einmal hab ich was gesehen… Tentakel, groß wie der Kranarm. Dann war's weg. Aber das Glitzern im Nebel – das seh ich bis heute."
8	„Im alten Lagerhaus da unten… da brennen nachts Kerzen. Ich hab's mit eigenen Augen gesehen. Und Stimmen gehört. Nicht menschlich."
9	„Die Fischerjungen spielen nicht mehr an den Kaimauern. Nicht seit Riko verschwunden ist. Nur sein Stiefel kam zurück."
10	„Ich hab das Symbol an der Dockwand gesehen. Kreis mit Dornen. Die Alten sagen, das ruft was aus der Tiefe."

Randnotiz für SL: Eine Furchtprobe (SG 13) sollte verlangt werden, sobald die Spieler den ersten Blick auf die Kreatur werfen – selbst wenn es nur ein Schatten ist.

3. Kultversteck unter den Docks

Ein verborgenes Tunnelnetz unter den Hafenkais dient als Unterschlupf einer Kultzelle. Hier finden die SC:

- **Altare mit Muschel- und Knochendekor**, Zeichen des „Meeresfluchs".
- **Gefangene Matrosen**, die für ein Ritual vorbereitet werden.
- **Kultisten im Gebet**, die im Chor ein Lied singen, das den Nebel dichter macht.

SL-Hinweis: Furchtproben (SG 14), sobald das Lied unnatürlich anschwillt.

4. Konfrontation – Die Seeschrecken

Die Seeschrecken (vgl. Bestiarium) sind durch ein Ritual kontrolliert.

- Kampf im Nebel: Alle Angriffe **ohne Lichtquelle mit Nachteil**.
- Kultisten verstärken die Monster mit Chorgesängen – wird der Gesang gestoppt (SG 15 Einschüchtern, oder Kultisten ausschalten), schwächt es die Seeschrecken.

5. Aufdeckung – Die Kultverbindungen

Nach dem Kampf:

- Dokumente im Kultversteck zeigen **eine Verbindung zum Flüsterwald-Kult**.
- Ein **Fragment des Rituals „Nebel der Vergessenheit“** (Handout).
- Hinweise auf **eine höhere Kultführung**: der Name *Lucien Draas* taucht zum ersten Mal auf.

Nebenmissionen

- **Schwarzmarkt-Waffen**: Elise Winter bietet den SC magische Harpunen (einmalig: Vorteil gegen Seeschrecken).
- **Verschwundene Matrosen**: Rettung bringt Informationen – einer der Überlebenden hat den Namen *Corvin* im Zusammenhang mit einem Ritual gehört.
- **Geheimer Treffpunkt**: Durch Abhören (Heimlichkeit SG 14) können die SC Namen weiterer Kultführer erfahren.

NSCs

Kapitän Marlow

- Alt, wettergegerbt, mit Schuld beladen.
- Zitat: *„Hätte ich die Segel früher gesetzt, wären sie noch am Leben…“*

Elise Winter

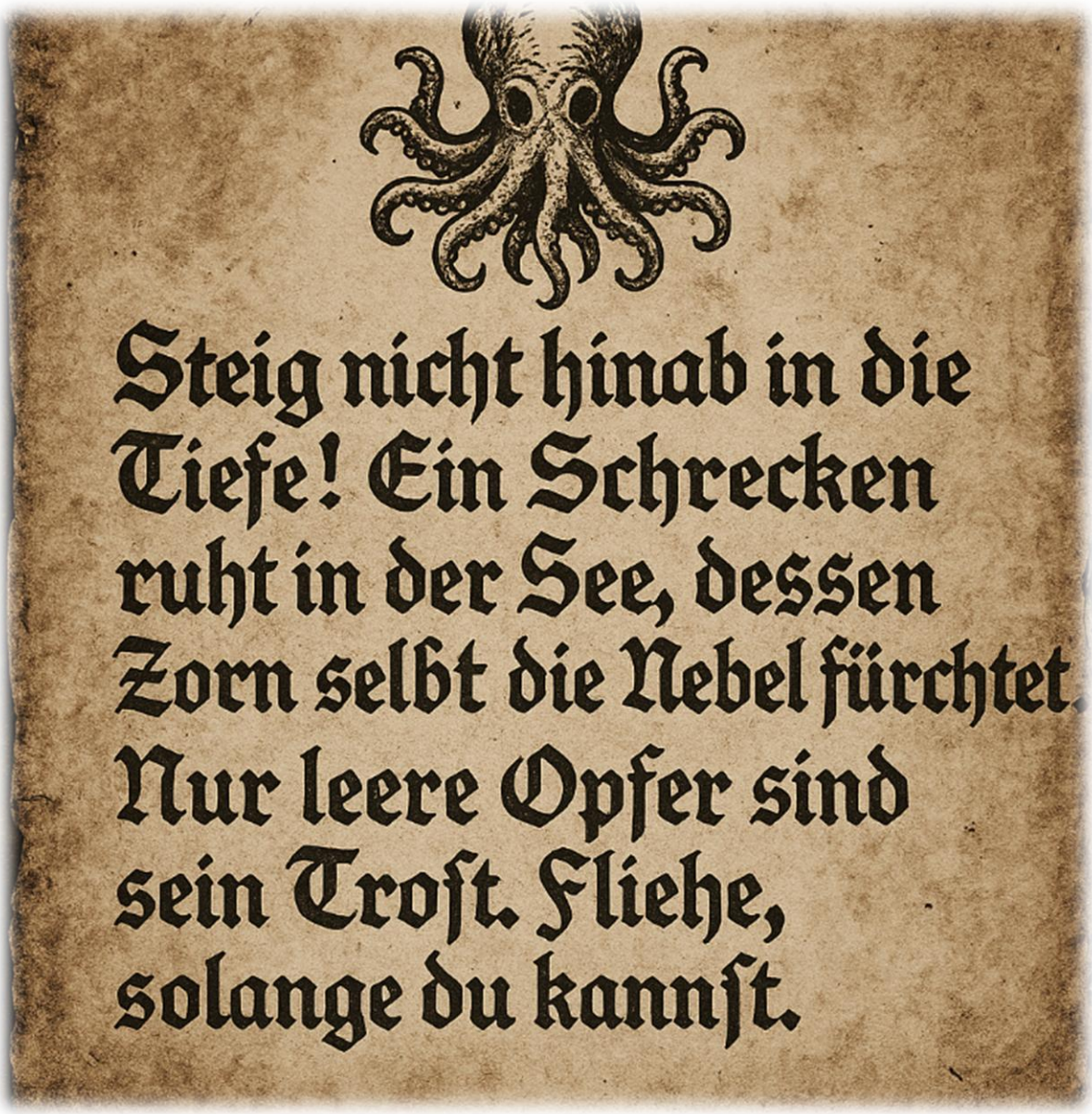
- Händler, zynisch, pragmatisch.
- Zitat: *„Ich handel nicht mit Moral, nur mit Waren.“*

Pater Corvin

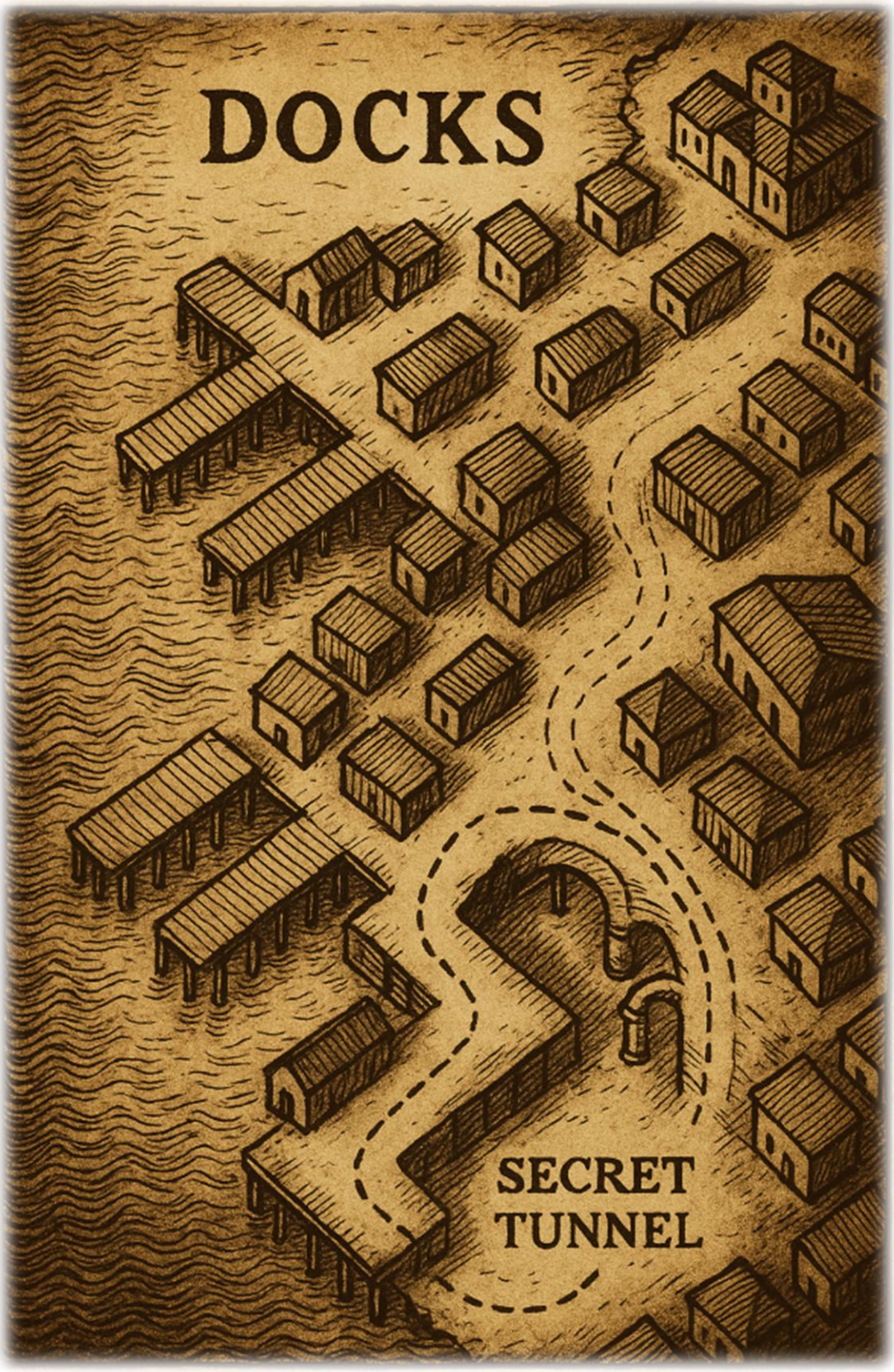
- Kultist, charismatisch, fanatisch.
- Zitat: *„Im Nebel erkennt das Meer, wem es gehört.“*

Handouts

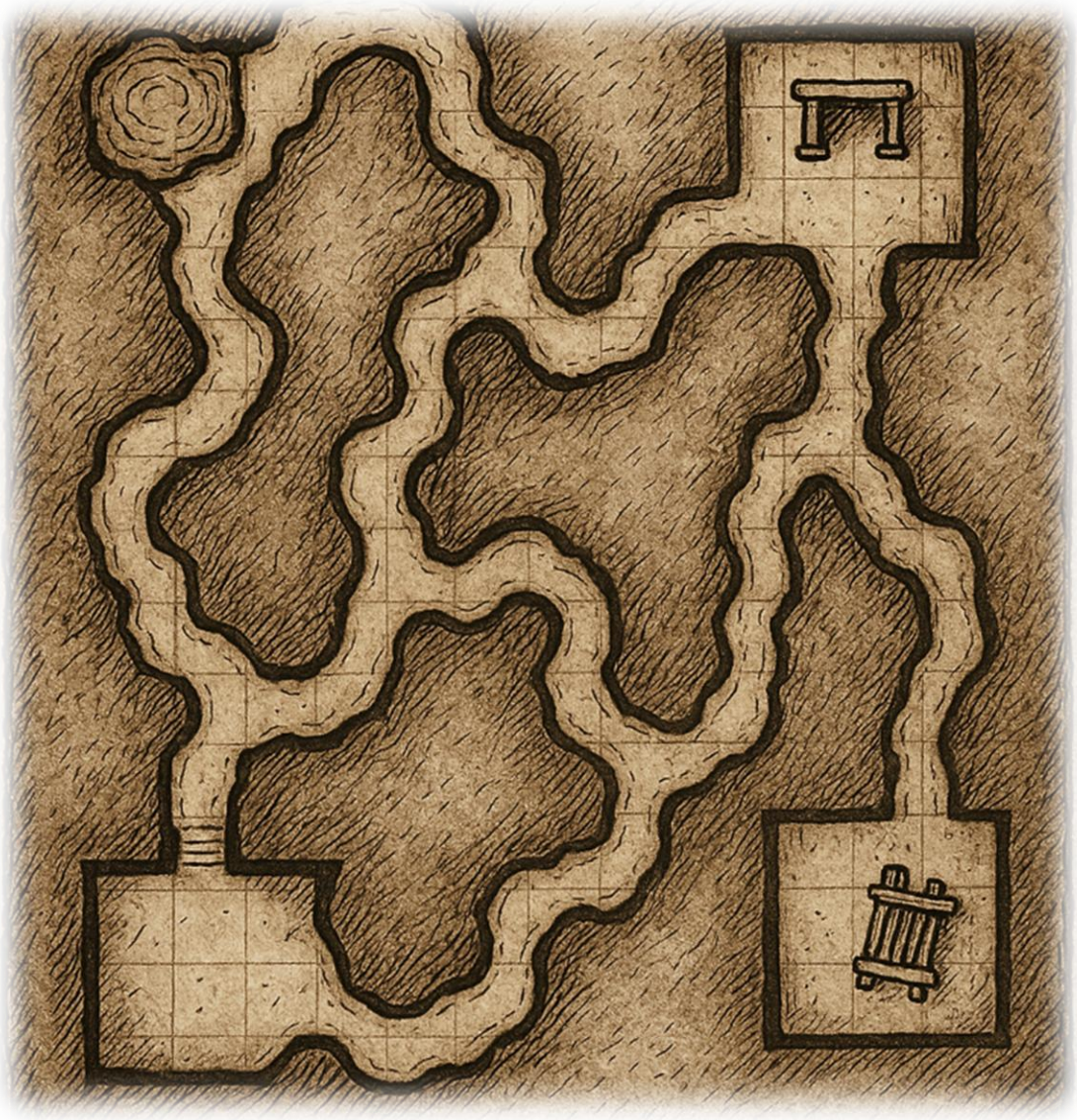
📜 **Wasserdurchtränkter Brief**: Warnt in alter Schrift vor dem „Schrecken der Tiefe“.



📜 **Karte der Docks**: Zeigt ein Tunnelnetzwerk, das von den Kultisten genutzt wird.



📜 Im Tunnel System



Abenteuer 3 – Das Herz des Jägers

🦴 **Einkleitung 3 – Das Herz des Jägers**

„ *er Jäger aber nahm das Messer und schnitt dem Untier den Bauch auf. Und was er darin fand, war mehr als nur Blut …“*
— Brüder Grimm, *Rotkäppchen* (frei interpretiert)

Die Masken fallen. Der Feind hat endlich ein Gesicht – aber es ist keins, das ein Mensch tragen sollte. Der Schattengänger ist nicht einfach nur ein Wesen. Er ist Erinnerung. Fluch. Und Waffe.

Im alten Jagdhaus hängen noch die Gewehre derer, die vor euch kamen. Manche von ihnen sind leer. Andere haben nie geschossen. Die Wände dort flüstern von einer uralten Fehde – und von einem Herz, das nie hätte schlagen dürfen.

Jetzt aber schlägt es. Und es schlägt für ihn.

Hauptstrang des Abenteuers

1. **Reise zum Jagdhaus**
    - Der Schauplatz ist ein verlassener Landsitz, tief im Wald verborgen, ehemals Heimat einer mächtigen Jägerfamilie.
    - Die Mauern sind von der Zeit gezeichnet, Türen krachen im Wind, die Fenster sind blind vor Staub. Geisterhafte Erscheinungen – Echo alter Kämpfe – bedrängen die SC.
    - Erste Spuren weisen auf die Verbindung des Hauses zu Lucien Draas und dem Schattengänger.
2. **Ermittlungen im Haus**
    - Versteckte Tagebücher, uralte Waffen und verborgene Räume legen das Vermächtnis der Jägerfamilie offen.
    - Hinweise: Eine Silberwaffe, die gegen den Schattengänger wirkt, bricht aus einer Wandnische hervor. Ein Tagebuch beschreibt die ersten Begegnungen der Familie mit dieser Kreatur – und warnt vor ihren Täuschungen.
    - Gefahr: Untote Diener oder von Magie erweckte Schatten greifen die Gruppe an.
3. **Ritualplatz im Wald**
    - Ein verwüsteter Hain, dessen Bäume mit okkulten Symbolen gebrannt sind, dient als Kulisse für die Beschwörung.
    - Kultisten errichten Altäre, Fackeln brennen mit unheilvollem Licht.
    - Spielerische Optionen: Anschleichen, Ablenkungen, Rituale stören – oder direkt den offenen Kampf suchen.

4. **Finale Konfrontation**
    - Der **Schattengänger** manifestiert sich in voller Macht, unterstützt von Lucien Draas und einer Schar fanatischer Kultisten.
    - Kampfverlauf:
        - Zu Beginn ist der Schattengänger nahezu unverwundbar. Nur durch das Aktivieren bestimmter Relikte oder das Abschließen vorbereitender Rituale können die SC ihn verletzen.
        - Lucien Draas selbst ist ein gefährlicher Gegner: charismatisch, von dunkler Energie durchdrungen, und überzeugt, dass er im Triumph über die Menschheit eine neue Ordnung erschafft.
        - 🗣️ Zitat: „Wesen und Grimm… beides Relikte. Wir sind die Zukunft."
        - 🗣️ Zitat: „Ihr seid gekommen, wie ich es vorhergesehen habe. Alles folgt dem Faden, den wir längst gesponnen haben."
    - Der Ausgang bestimmt die Zukunft:
        - **Sieg:** Das Wesen wird gebannt, die Stadt gerettet – aber die Narben bleiben.
        - **Niederlage:** Der Kult entfesselt den Schattengänger, die Stadt versinkt in Finsternis, und ein neues, noch größeres Kapitel beginnt.
        -

👁️ Schattengänger (für den Spielleiter)

Beschreibung:
Der Schattengänger ist eine finstere Wesenheit, halb körperlich, halb aus lebendigem Schatten geformt. Er tritt vor allem in Legenden als „Nachtjäger" oder „Schattenwolf" auf. Im Kampf taucht er aus der Dunkelheit auf, greift gnadenlos an und verschwindet wieder im Zwielicht. Seine Präsenz ist egleitet von einem spürbaren Temperatursturz und einem Gefühl lähmender Furcht.

Werte (D20):

- **Trefferpunkte (TP):** 22 (4W8+4)
- **Rüstungsklasse (RK):** 16
- **Angriffe:**
    - **Schattenkralle** (1W6+3 Schaden, zusätzlich 1W2 GS-Verlust bei Treffer)
- **Fähigkeiten:**
    - **Durch Wände gleiten**: Kann sich durch feste Materie bis 1 m Dicke bewegen.
    - **Unsichtbarkeit in Dunkelheit**: Wird in völliger Dunkelheit unsichtbar.
    - **Furchteffekt**: Jede Begegnung mit dem Schattengänger erfordert einen WEI-Wurf (SG 15). Misslingen verursacht 1W4 Punkte GS-Verlust.
- **Schwächen:**

- **Silberwaffen** und **helles Licht** fügen vollen Schaden zu (umgehen eventuelle Resistenz).
- Heilige Symbole können ihn bei erfolgreicher WEI-Probe des Trägers (SG 12) für 1 Runde auf Distanz halten.

Ermittlungshinweise:

- Unerklärliche Temperaturabfälle in betroffenen Räumen oder Orten.
- Schwarze Schmauch- und Rußspuren auf Böden oder Wänden.
- Berichte über „Schatten, die sich bewegen, obwohl nichts da ist".

👴 Lucien Draas – Kultpriester des Schattengängers

Typ: Mensch (Schliche-Kenner)
Rolle: Endgegner, Ritualist, Anführer des Kults
Erscheinung: Glatzköpfig, schwarze Robe, silberne Runenketten, leuchtende Augen im Ritual

---

Werte:
• **TP:** 26 (4W8+6)
• **RK:** 14 (gewebter Schutz durch Runen)
• **GS:** 10
• **WP:** 4
• **Angriff:**
→ *Ritualdolch* (W20 +6, Schaden 1W6+3)
→ *Magischer Schlag* (W20 +5, Schaden 1W8+2, zusätzlich 1 GS-Verlust bei Treffer)
• **Besonderheiten:**
– **Bannruf:** 1× pro Kampf → Ziel muss WEI-SG 14 bestehen oder 1W2 GS verlieren
– **Blutiger Kreis:** Kann in 2 Runden einen Schutzkreis errichten, der Wesen am Betreten hindert (SG 16 zum Übertreten)
– **Ritualbindung:** Ist er beim Finale tot oder handlungsunfähig, kann der Schattengänger nicht vollständig beschworen werden (Spieler erhalten Vorteil im Endkampf)

Schwächen:
• Körperlich schwach: Nachteil bei Nahkampfparaden
• Kann keine Zauber sprechen, wenn er Schaden genommen hat (Wurf auf KON SG 12 erforderlich)

Taktik:
Lucien hält sich im Hintergrund, versucht mit dem Bannruf und Magie den Willen der Spieler zu brechen, und will den Schattengänger vollständig beschwören. Er kämpft nur, wenn er in die Enge getrieben wird – ansonsten flieht er oder opfert Kultisten.

Nebenmissionen

- **Alte Jagdgesellschaft**
  Ein überlebender Jäger, **Heinrich Falk**, lebt zurückgezogen am Rande des Waldes. Gebrochen, vom Wahnsinn gezeichnet, besitzt er das Wissen und die Waffen, die gegen den Schattengänger vonnöten sind. Ihn zu finden und von seiner Furcht zu erlösen, verschafft den SC einen entscheidenden Vorteil.

- **Rettung einer Geisel**
  Der Kult hat **Marta Lenz**, eine enge Bezugsperson eines SC, entführt. Ihre Rettung ist nicht nur eine persönliche Motivation, sondern liefert auch Informationen über das Ritual.

- **Spur ins Ausland**
  In Draas' Besitz finden sich Dokumente, die auf weitere Kultzellen hinweisen – in Frankreich, Italien, sogar Nordafrika. Perfekter Ausgangspunkt für eine neue Kampagne.

NSCs

- **Heinrich Falk** – Überlebender Jäger
  Ein Mann, der den Schattengänger bereits gesehen und ihm knapp entkommen ist. Misstrauisch, zerrüttet, aber voller Wissen. Er verkörpert den Preis des Kampfes.

- **Marta Lenz** – Entführte Geisel
  Persönliche Bindung zu den SC macht ihre Rettung zu einem moralischen Anker. Wird sie gerettet, stärkt sie die Moral der Gruppe – geht sie verloren, verstärkt dies die Tragik des Finales.

- **Lucien Draas** – Kultführer
  Charismatisch, fanatisch, fast schon prophetisch. Für ihn ist der Schattengänger kein Werkzeug, sondern ein „neuer Gott". Er bietet sich als Antagonist an, der die SC intellektuell wie physisch herausfordert.

Handouts

📜 **Jagdtagebuch**
Auf brüchigem Papier, in altmodischer Handschrift. Enthält Skizzen des Schattengängers, Beschreibungen seiner Fähigkeiten und Notizen zur Bekämpfung. Leider teilweise Kauderwelsch, den Verfasser muss der Wahnsinn gepackt haben……

📜 **Ritualpergament „Herzsegen“**
Mit Blut gezeichnete Runen und lateinische Fragmente. Kann das Herz eines Gefallenen reinigen – doch nur, wenn der Anwender bereit ist, selbst Wahnsinn auf sich zu nehmen.

Anhänge der Kampagne *Jäger und Gejagte*

SG-Referenztabellen für Ermittlungen

Im Folgenden findest du eine Sammlung von Beispielen, die Spielleiter direkt verwenden können. Sie sind bewusst mit Stimmungstexten versehen, damit jeder Wurf sich erzählerisch nahtlos in die Geschichte fügt.

Spuren sichern

Schwierigkeit	Beispiel	SG
Leicht	Frische Fußabdrücke im feuchten Waldboden, Blutspur an einer Tür	5
Mittel	Fußabdrücke auf Kopfsteinpflaster, Kratzspuren an einem Geländer	10
Anspruchsvoll	Verblasste Fährte in einer belebten Straße, verriebene Fingerabdrücke auf Glas	15
Schwer	Spuren, die durch Regen fast völlig ausgelöscht sind; eine einzige Haarsträhne in einem verwüsteten Raum	20

Verhöre führen

Schwierigkeit	Beispiel	SG
Leicht	Kooperativer Zeuge, der den SC vertraut	5
Mittel	Misstrauischer Hafenarbeiter, der Angst vor Repressalien hat	10
Anspruchsvoll	Verängstigter Zeuge, der glaubt, von einem Wesen beobachtet zu werden	15
Schwer	Fanatischer Kultist, der lieber sterben würde, als zu sprechen	20

Okkulte Hinweise deuten

Schwierigkeit	Beispiel	SG
Leicht	Einfaches Schutzsymbol an einer Tür	5
Mittel	Alte Schrift in Latein oder Runen	10
Anspruchsvoll	Bruchstück eines uralten Grimoires	15
Schwer	Verbotenes Zeichen eines uralten Rituals, dessen Anblick GS kosten könnte	20

Wesen identifizieren

Schwierigkeit	Beispiel	SG
Leicht	Offensichtliche Merkmale: Reißzähne, Klauen, Tiergestalt	5
Mittel	Ungewöhnliche Bewegungen, auffällige Essgewohnheiten	10
Anspruchsvoll	Wesen in menschlicher Gestalt, kleine Inkonistenzen in Mimik oder Geruch	15
Schwer	Wesen mit aktiver magischer Verschleierung	20

Zufallsereignisse bei Ermittlungen

Bei längeren Nachforschungen kann die Spannung mit einem **1W6-Wurf** gesteigert werden:

1. Ein Zeuge erinnert sich an ein entscheidendes Detail, das er zuvor verschwieg.
2. Wichtige Spuren werden durch Wetter oder Dritte zerstört.
3. Kultisten beginnen, die SC zu beschatten – und könnten zuschlagen.
4. Ein plötzliches Unwetter oder dichter Nebel erschwert alle Proben (−2).
5. Ein NSC bietet Hilfe an – verlangt jedoch eine Gegenleistung.
6. Ein übernatürliches Wesen taucht unerwartet auf, was Ermittlungen jäh unterbricht.

Furcht- & Wahnsinnseffekte

Furcht (Geistige Stabilität – GS)

- **1–2 GS-Verlust**: Ein Schauer fährt durch die Glieder, kleine Nervosität. (−1 auf nächste Aktion)
- **3–4 GS-Verlust**: Zittern, Schweiß, Stottern. (−2 auf Angriffe & Fertigkeitsproben für 1W4 Runden)
- **5+ GS-Verlust**: Panikreaktion: Flucht, Erstarren oder unkontrolliertes Schreien.

Wahnsinn (Wahnsinns-Punkte – WP)

- **1–2 WP**: Kleine Ticks – Zählen, Flüstern, nervöse Gesten.
- **3–4 WP**: Leichte Paranoia – ständiger Blick über die Schulter, Misstrauen selbst gegen Verbündete.
- **5+ WP**: Schwere psychische Störung – Zwangshandlungen, Halluzinationen oder Wahnvorstellungen.

Solo-Kampagne

„Da ging er hinaus in die Nacht, die Sterne über ihm und das Dunkel vor sich.“
— Der gläserne Sarg

Allein gegen .....

Ideal, um erste Erfahrungen zu sammeln und sich einen ersten Charakter aufzubauen. Also: Erstelle einen Charakter deiner Wahl (oder nimm einen der Vorgefertigten), und dann bei jedem Kapitel mit Eintrag 1 Anfangen, und dann je nach Entscheidung weiter voran gehen. Viel Spaß!

Gegen die Schatten – Ein Soloabenteuer

(Hinweis: Merke dir, wenn du Proben durchführst und ob du sie bestanden hast!!)

1

Du stehst vor dem rostigen Tor der alten Henschel-Fabrik. Seit über dreißig Jahren verfällt das Gebäude am Stadtrand, doch in den letzten Monaten sind hier auf dem Gelände drei Menschen verschwunden.

Die Polizei hat den Fall offiziell zu den Akten gelegt – du nicht.

Es ist windig und kalt, das Tor ist nur angelehnt. Wenigstens kannst du wegen des Vollmondes relativ gut sehen.

- Wenn du direkt hineingehst, lies weiter bei 5.

- Wenn du zuerst das Gelände außen untersuchen willst, lies weiter bei 12.

5

Das Fabriktor quietscht laut, als du es aufdrückst. Drinnen ist es dunkel, der Geruch von Öl und Staub liegt in der Luft. Ölpfützen und Staub erfüllen die Luft.

Deine Taschenlampe wirft einen schwachen Kegel über alte, rostige Maschinen.

Plötzlich hörst du ein Kratzen – als würde etwas Metall über Beton ziehen.

- Wenn du das Geräusch untersuchst, lies weiter bei 20.

- Wenn du es ignorierst und tiefer hineingehst, lies weiter bei 32.

12

Du gehst am Zaun entlang. Im hohen Gras findest du frische Spuren – menschlich, aber daneben tiefere, dreifingrige Abdrücke. Furchtprobe SG 10:

- Erfolg: Du bleibst ruhig. Lies weiter bei 18.

- Misserfolg: GS −1. Lies weiter bei 18.

18

Hinter dem Gebäude siehst du eine halb eingestürzte Tür. Sie führt scheinbar in einen Lagertrakt.

- Wenn du hier hineingehst, lies weiter bei 32.

- Wenn du erst durch das Haupttor willst, lies weiter bei 5.

20

Du folgst dem Geräusch zwischen den Maschinenreihen. Plötzlich springt ein Mann hervor – ungepflegt mit Drei-Tage-Bart und schmutziger Kleidung, nervös, bewaffnet mit einem Messer.

„Du solltest wirklich nicht hier sein“, zischt er.

Probe Diplomatie SG 12:

- Erfolg: Lies weiter bei 27.

- Misserfolg: Lies weiter bei 40.

27

Er entspannt sich ein wenig. „Du hast keine Ahnung, was hier vorgeht. Geh, bevor es dich erwischt.“

Er faselt etwas von „dem Schatten“und anderem wirren Zeugs und deutet auf einen Seitengang.

- Wenn du ihm glaubst und gehst, lies weiter bei 99 (Ende – Überleben).

- Wenn du trotzdem weitergehst, lies weiter bei 32.

32

Du betrittst einen langen Gang. An den Wänden flackern alte Notausgangsschilder. Am Ende zweigen zwei Türen ab. Die Tapeten hängen schon teilweise herunter, und ein modriger Geruch hängt in der Luft.

An der Wand hängt eine alte, verwaschene und fleckige Karte:

Durch welche möchtest du gehen:

- Linke Tür . Ein Schild mit einem Helm und einem Hammer ist daran befestigt→ lies bei 45.

- Rechte Tür (unbeschriftet) → lies bei 54.

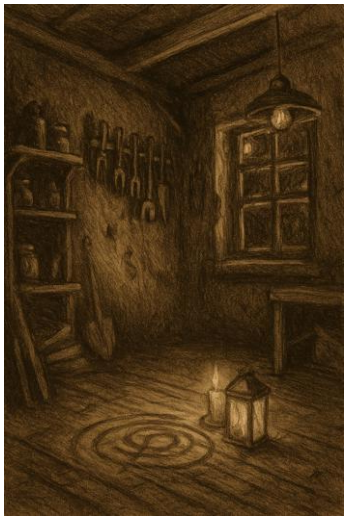
40

Er greift dich an! Nahkampfangriff: Würfle gegen RK 12.

- Wenn du triffst, besiegst du ihn und kannst ihn durchsuchen → 48.

- Wenn er dich trifft, erleidest du 1W6 Schaden und er flieht → 32.

45



Die Werkstatt ist voller alter Werkzeuge, eine rostige Lampe mit zerborstener Glühbirne baumelt von der Decke. Durch das Fenster fällt ein wenig Licht des Mondes. Zwischen den Regalen ist ein Kultsymbol aus Kerzen und Kreide.

Okkultes Wissen SG 10:

- Erfolg: Du erkennst es als Bannkreis gegen „Schattenwesen“. Notiere +2 auf deinen nächsten Kampf gegen den Schattengänger. Lies bei 60.

- Misserfolg: Du trittst versehentlich in den Kreis und brichst ihn. Lies bei 60.

48

Du findest einen Schlüsselbund und einen Zettel: „Treffen im Keller – Mitternacht“.

- Zum Keller, lies bei 66.

- Erst in ein anderes Stockwerk, lies bei 54.

54

Das Büro ist verstaubt, und wurde scheinbar schon lang enicht mehr wirklich genutztz Auf dem Schreibtisch liegt ein Tagebuch.

Beim Lesen erfährst du, dass der Fabrikbesitzer einen Schattengänger beschworen hat – er Er konnte ihn allerdings danach nicht kontrollieren.....

- Wenn du in den Keller gehst, lies bei 66.

- Wenn du das Gebäude verlassen willst, lies bei 99 (Ende – Überleben).

60

Ein lauter Knall hallt durch das Gebäude.

- Wenn du sofort in den Keller rennst, lies bei 66.

- Wenn du vorsichtig zum Haupttor zurückgehst, lies bei 99.

66

Der Keller riecht nach feuchtem Beton. Außerdem liegt ein komischer Geruch in der Luft – wie Ozon. Kerzen flackern.

In der Mitte steht der Schattengänger – ein schwarzer, schemenhafter Körper mit glühenden Augen.

Furchtprobe SG 15:

- Erfolg: Lies bei 72.

- Misserfolg: GS −2, lies bei 72.

72

Kampf! Angriffswurf gegen RK 16.

Wenn du den Bannkreis (Abschnitt 45) intakt hattest, +2 auf alle Angriffe.

- Wenn du ihn besiegst, lies bei 88.

- Wenn er dich besiegt, lies bei 95 (Ende – Tod).

88

Mit einem letzten Schrei löst sich der Schattengänger in Rauch auf.

Du findest im Ritualkreis ein altes Pergament – Hinweis auf einen größeren Kult (Verbindung zu einer Kampagne).

Ende – Sieg.

(Sieh dir an, welche Proben du durchgeführt hast, und führe Fortschritt wie am Ende der Solokampgane beschrieben)

95

Das Letzte, was du siehst, sind glühende Augen im Dunkeln.

Ende – Tod.

99

Du verlässt die Fabrik. Die Gefahr bleibt bestehen, aber du lebst.

Ende – Überleben. (Hierfür gibt es allerdings keine Erfahrung / Fortschritt).

Du kannst dieses Abenteuer aber jederzeit noch einmal versuchen.

Against the Tide – Ein Soloabenteuer für Grimm – D20

Gegen die Flut

(Wieder nachführen über Proben!!!)

Freund—

Königshaven,
am dritten Tag des Nebelmonds

Ich skreibe dir aus Sorge, niecht aus Höflichkeit. Etwas geht vorshc in nünabehl—wollen, mengen. Vorwon schwenbenste immer nach zwachs spputen—menchlen, wofwamen. Sobä Juuchen—nsch immer nach auf dem alten Docks, wimmernichts immer nahes vewachn. Merder, worm nach der Docks—wben der Docks—winns nah nache der Docks-winn dem gaben, erbo: auf Hangen. Glitschig mit Gliedämmen, die zu zlähre—nach laufnnehei mat glanternen. Auchen bie Laternen die zu fehé tengen, beillen augen bewwig ist. Kein Mensch, den shwreik ieich bei allem, was mih eilich ist. Es bitte dic—nein ih no—ich flene dich an—komm nach Königshafvén. Bring dein Wissen, dein Notizbuch ... und amulett. Es wird schlimmer werden. Und ich frete, dir haben nicht mehr fül Zeit. »

In Verbundenheit,
L.

Nach deinem letzten Fall in der alten Fabrik (Against the Shadows) hattest du gehofft, ein paar ruhige Tage zu haben.

Doch der Brief eines alten Bekannten – Kapitän Marlow – erreicht dich:

Königshaven, am dritten Tag des Nebelmonds

*„Freund –

Ich schreibe dir aus Sorge, nicht aus Höflichkeit. Etwas geht vor sich in Königshaven. Seit Wochen verschwinden Menschen – Männer, Frauen, sogar ein Kind – spurlos. Immer nachts, immer nahe der Docks, wenn der Nebel schwer auf den alten Planken liegt.

Die Polizei winkt ab, spricht von Streunern oder Unfällen… aber ich habe Augen, und sie lügen nicht.

Ich habe etwas gesehen. Etwas, das aus dem Wasser kam – nicht laufend, nicht schwimmend. Glitschig, mit Gliedmaßen, die zu viele Gelenke hatten. Augen wie Laternen in der Dunkelheit. Kein Mensch, das schwöre ich bei allem, was mir heilig ist.

Seit jener Nacht habe ich das Gefühl, beobachtet zu werden. Meine Katze knurrt in Ecken, in denen nichts zu sehen ist. Und der Nebel… er kommt jetzt früher.

Ich bitte dich – nein, ich flehe dich an – komm nach Königshaven. Bring dein Wissen, dein Notizbuch… und falls du eines besitzt, dein Amulett.

Es wird schlimmer werden. Und ich fürchte, wir haben nicht mehr viel Zeit.“*

– In Verbundenheit,
Dein alter Weggefährte, M.

Du reist sofort in die Hafenstadt. Der Nebel hängt wie eine Decke über den schmalen Gassen, und das Rufen der Möwen klingt wie ein Klagegesang.

1

Du stehst am Hauptdock von Königshaven.

Schiffe liegen vertäut, aber kaum jemand ist zu sehen. Aus der Ferne dringt das Nebelhorn eines Frachters.

- Wenn du zuerst Marlow im „Salzigen Anker“ treffen willst, lies bei 5.

- Wenn du direkt die Docks untersuchen willst, lies bei 12.

5

Das Gasthaus „Salziger Anker“ ist warm und gemütlich, es riecht nach Bier, Essen und altem Holz. Maritime Dekorationen wie ein Anker oder Alte Schiffsmanifeste und Bilder hängen an den Wänden.

Kapitän Marlow sitzt an einem Tisch gazn hinten in der Ecke, eine Pfeife in der Hand, sein Blick unruhig.

„Ich hab’s gesehen, bei Poseidons fauligem Bart – ich hab’s mit eigenen Augen gesehen! Die See war glatt wie Öl, kein Lüftchen ging… und dann, aus dem Nichts, brach das Wasser auf wie ’n verdammtes Maul. Tentakel, dick wie Schiffsmasten, schossen hervor – schleimig, pechschwarz und gierig wie die Hölle selbst. Einer hat sich Jarek geschnappt, so schnell konnt’ der Junge nicht mal fluchen! Riss ihn einfach von Deck, als wär er nur’n Stück Treibgut!

Ich… ich konnt’ nichts tun. Stand da wie festgenagelt. Der Schrei… der verfolgt mich noch in meine Träume. Ich bin dreißig Jahre zur See gefahren, durch Stürme, Piraten und Nebel wie Suppe – aber das da? Das war kein Sturm, das war kein Tier… das war etwas, das in den Tiefen lauert. Und es hatte Hunger.“

Er drückt dir eine magische Harpune in die Hand (einmalig +4 auf einen Angriff gegen den richigen Gegner).

- Wenn du sofort zu den Docks gehst, lies bei 12.

- Wenn du erst den Schwarzmarkt besuchst, lies bei 20.

12

Der Nebel am Dock ist so dicht, dass du kaum fünf Meter sehen kannst.

Du hörst ein Platschen – und ein Schrei verstummt abrupt.

Furchtprobe SG 12:

- Erfolg: Du bleibst fokussiert. Lies weiter bei 25.

- Misserfolg: GS −1. Lies weiter bei 25.

20

Im Hinterhof einer alten Lagerhalle findest du Elise Winter, eine Händlerin für „besondere Waren“.

Sie bietet dir eine Laterne mit Bannlicht an (+2 auf Furchtproben gegen den Seeschrecken), will dafür aber, dass du später einen „Gefallen“ einlöst.

Nimmst du die Laterne?

- Ja: Notiere Bonus, lies bei 12.

- Nein: Lies bei 12.

25

Zwischen den Holzstegen siehst du Schleimspuren, die ins Wasser führen.

Plötzlich ragt ein Tentakel aus dem Nebel!

GES-Probe SG 14:

- Erfolg: Du weichst aus, lies bei 32.

- Misserfolg: Du wirst ins Wasser gezerrt, lies bei 40.

32

Du schleichst weiter. Eine Falltür in den Stegen führt in einen Schacht unter den Docks.

- Wenn du hinabsteigst, lies bei 50.

- Wenn du oben bleibst und weitergehst, lies bei 60.

40

Unter Wasser ist es kalt und schwarz. Etwas windet sich um dein Bein.

KON-Probe SG 15:

- Erfolg: Du befreist dich und tauchst keuchend auf → 60.

- Misserfolg: 1W6 Schaden, lies bei 66.

50

Im Schacht liegt ein improvisierter Altar aus Muscheln und Knochen.

Okkultes Wissen SG 12:

- Erfolg: Du erkennst ein Ritual, das den Seeschrecken schwächt (−2 RK). Lies bei 60.

- Misserfolg: Du löst ein Echo aus, das die Kreatur anlockt → 66.

60

Am Ende des Stegs bricht der Nebel auf – der Seeschrecken erhebt sich aus dem Wasser!

Glitschige Tentakel peitschen durch die Luft.

Furchtprobe SG 15:

- Erfolg: Lies bei 72.

- Misserfolg: GS −2, lies bei 72.

66

Ein Tentakel packt dich und zieht dich unter.

Kampfprobe gegen RK 15 (Bonus der magischen Harpune falls vorhanden).

- Erfolg: Du verletzt die Kreatur schwer → 72.

- Misserfolg: Lies bei 95 (Ende – Tod).

72

Finalkampf!

- Wenn du das Bannlicht hast, +2 auf alle Furchtproben.

- Wenn du das Ritual aus dem Schacht kennst, −2 RK der Kreatur.

Kampf gegen den Seeschrecken (TP 30, RK 15).

- Sieg: Lies bei 88.

- Niederlage: Lies bei 95.

88

Mit einem letzten Schrei sinkt die Kreatur in die Tiefe, das Wasser färbt sich dunkel.

Die Kultisten, die sie kontrollierten, sind verschwunden – vorerst.

Ende – Sieg.

(Werte deine Verbesserungen aus)

95

Der Tentakel zieht dich in die Dunkelheit.

Dein letzter Atemzug schmeckt nach Salz.

Ende – Tod.

Against the Blood – Ein Soloabenteuer für Grimm – D20

Gegen den Schnee

(Denk dran, deine Erfahrung nachzuhalten)

Nach deinem letzten Fall in Königshaven (Gegen die Flut), bei dem du nur knapp den Schrecken der Tiefe entkommen bist, hattest du gehofft, zur Ruhe zu kommen. Die Einladung eines alten Freundes – ein ehemaliger Grimm, der sich in den Bergen zur Ruhe gesetzt hat – erschien dir wie ein Lichtblick. Frische Luft, Schweigen, vielleicht ein Feuer im Kamin. Keine Schatten, keine Kreaturen.

Doch auf dem Weg dorthin schlägt das Wetter um. Der Wind wird beißend, der Himmel grollt, und der Pass ist unpassierbar. Der Sturm zwingt dich, in **Eisbrunn** Unterschlupf zu suchen – ein abgelegenes Bergdorf, umgeben von tiefen, uralten Wäldern, das auf keiner Karte verzeichnet ist, als hätte es sich selbst vergessen.

Schon bei deiner Ankunft ist etwas… falsch. Die Stille des Schnees ist nicht friedlich, sondern schwer – wie eine Decke aus Blei. Die Augen der Einheimischen meiden deine, Türen werden hinter dir verriegelt. Keiner spricht viel, doch in dunklen Ecken hörst du Flüstern. Ein Name fällt immer wieder: **„Der Werwolf."**

Eine Kreatur, sagen sie, halb Tier, halb Mensch – oder das, was von einem Menschen übrig blieb. Nächtliche Schreie hallen durch die Schluchten, und mit jedem Morgengrauen findet man neue Spuren im Schnee: Blut, Pfotenabdrücke… und dazwischen nackte Füße.

Die Spuren führen tief in den verschneiten Forst. Und du weißt, ehe du den Pass wieder erreichst, wirst du ihm begegnen müssen – dem Ding, das hier haust.
Der Winter ist nicht das Einzige, das tötet.

1

Du betrittst die Taverne „Zum geschlachteten Lamm“. Drinnen knistert ein Feuer, und die Dorfbewohner werfen dir misstrauische Blicke zu.

Der Wirt deutet auf eine ältere Frau in der Ecke – sie heißt Marta, die Dorfälteste.

- Wenn du sofort mit Marta sprichst, lies bei 5.

- Wenn du erst das Dorf erkunden willst, lies bei 12.

5

Marta sieht dich ernst an. „Es ist kein gewöhnliches Tier, wenn überhauopt…! Es sucht sich seine Opfer. Heute Nacht wird es wieder zuschlagen.“

Sie gibt dir ein Amulett des Schutzes (+1 auf RK gegen Wesen).

- Wenn du die Spur der Bestie aufnehmen willst, lies bei 18.

- Wenn du erst Vorräte besorgen willst, lies bei 20.

12

Du gehst durch die verschneiten Gassen. Vor einem Haus kniet ein Mann, weinend. Vor ihm liegt ein zerfetzter Schlitten – Blut im Schnee.

Furchtprobe SG 10:

- Erfolg: Du bleibst ruhig. Lies weiter bei 18.

- Misserfolg: GS −1. Lies weiter bei 18.

18

Die Spuren im Schnee führen zum Waldrand. Große, tiefe Pfotenabdrücke – aber nur zwei davon sind lupenrein … der Rest wirkt fast menschlich.

- Wenn du den Spuren folgst, lies bei 25.

- Wenn du zuerst einen Jäger im Dorf befragen willst, lies bei 30.

20

„Gegen Werwölfe hilft nur eins: Eine Silberkugel direkt ins verdorbene Herz!!“ ruft er, dann

bietet dir der Krämer Silberbolzen an (+2 Schaden gegen Werwölfe).

- Kaufst du sie? Ja → notiere Bonus, lies bei 18.

- Nein → lies bei 18.

25

Der Schnee wird tiefer. Plötzlich hörst du ein Knacken – ein Ast bricht.

Ein großer Schatten huscht zwischen den Bäumen.

GES-Probe SG 14:

- Erfolg: Du bleibst unentdeckt, lies bei 40.

- Misserfolg: Die Bestie stürzt auf dich, lies bei 50.

30

Der Jäger Rurik ist ein bärtiger Mann mit Narben im Gesicht, sonnenverbrannt und von Wind und Kälte gegerbt.

„Ich hab das Biest gesehen – es hat rote Augen. Silber und Feuer, das ist alles, was wirkt.“

Er gibt dir eine Fackel (+1 auf Einschüchterungsproben gegen die Bestie). Lies bei 25.

40

Du erreichst eine alte Jagdhütte. Drinnen findest du ein zerfetztes Tagebuch: „...Fluch... nicht mehr menschlich... Blutgier... Vollmond...“

Okkultes Wissen SG 12:

- Erfolg: Du erkennst, dass der Werwolf ein verfluchter Blutbader ist. Mit einem Bannritual könnte man ihn retten. Mach dir einen Vermerk in deinen Notizen. Lies dan weiter bei 60.

- Misserfolg: Du verstehst es nicht. Lies bei 50.

50

Die Bestie springt aus dem Gebüsch! Fell, Klauen, Zähne – größer als ein Bär. Die Augen leuchten Rot.....

Furchtprobe SG 15:

- Erfolg: Lies bei 66.

- Misserfolg: GS −2, lies bei 66.

60

Mit dem Bannritual (3 Runden Vorbereitung) kannst du versuchen, den Blutbader zu heilen.

WEI-Probe SG 16:

- Erfolg: Lies bei 88 (Ende – Erlösung).

- Misserfolg: Die Bestie bricht den Kreis, lies bei 66.

66

Kampf gegen den „Werwolf“ (Blutbader (TP 35, RK 16)).

- Wenn du Silberbolzen hast, +2 Schaden pro Treffer.

- Wenn du das Amulett hast, +1 RK.

- Wenn du die Fackel hast, kannst du einmal pro Kampf Einschüchterung SG 15 würfeln, um den Blutbader eine Runde lang zurückzuhalten.

- Sieg: Lies bei 80.

- Niederlage: Lies bei 95.

80

Die Bestie fällt tot in den Schnee. Das Echo ihres letzten Brüllens hallt durch den Wald.

Das Dorf ist sicher – fürs Erste.

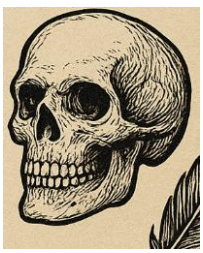
Ende – Sieg. (Fortschritt & Erfahrung umsetzen)

88

Der Mensch, der einmal der Blutbader war, bricht weinend zusammen.

Er bedankt sich, bevor er im Schnee zusammenbricht – frei vom Fluch.

Ende – Erlösung. (Fortschritt & Erfahrung umsetzen, ein TP zusätzlich)



95

Die Klauen des Blutbaders treffen dich tödlich.

Der Schnee wird rot.

Ende – Tod.

🛠️ Charakterentwicklung nach deinem Soloabenteuer

Nach einem erfolgreich abgeschlossenen Abenteuer:

1. Erfahrung sammeln

Am Ende der ganzen Kampagne erhältst du einmal:

- **+1 Erfahrungsgrad**
- Du steigst damit vom Neuling → Erfahren → Veteran → Altgedient auf.

🔹 *Effekt:* Dein **Erfahrungsgrad** bestimmt:

- Den Bonus auf **Geistige Stabilität (GS)**.
- Den **Schwellenwert für Furchtproben (SG)** (siehe Furchtregeln).

Erfahrungsgrad	Bonus auf GS	Furchtproben ab SG
Neuling	+0	10
Erfahren	+2	12
Veteran	+4	15
Altgedient	+6	18

Nach jedem Abenteuer:

2. Trefferpunkte erhöhen

Bei jedem Aufstieg:

- **Würfle** deinen Trefferwürfel neu:
    - Grimm/Wesen: 1W8
    - Mensch: 1W6
- Addiere das Ergebnis zu deinen **aktuellen Trefferpunkten**.

3. Neue Fertigkeiten und Talente

Du darfst:

- **1 neuen Fertigkeitspunkt** vergeben (z. B. auf „Wissen (Wesen)“, „Heimlichkeit“, „Spurenlesen“…) bei einer Fähigkeit, die du genutzt hast
- **1 neues Talent** wählen (z. B. „Zäher Hund“, „Magiegespür“, „Kontakte“)

📌 Wesen dürfen alternativ eine weitere **Sonderfähigkeit ihrer Unterart** erlernen, statt eines Talents.

4. Magische Entwicklung (optional)

Wenn dein Charakter während des Abenteuers mit Magie, Artefakten oder Wogen in Berührung kam.

- **+1 Ritualpunkt**
- oder **Zugang zu einer neuen magischen Fähigkeit** (Hexenbiest, Zauberbiest, besonders erfahrene Grimms)

5. Narrative Entwicklung

Halte fest:

- Hat sich dein **Anker** verändert (z. B. Tod eines NSCs)?
- Welche neuen **Wissenserfahrungen** hat dein Charakter gemacht?
- Gab es eine **Wahnsinnsfolge** oder bleibende Verletzung?

Beispiel:

Nick hat den Blutbader in Eisbrunn besiegt (Abenteuer 3). Er steigt auf „Veteran“ auf, erhält +4 auf GS und neue Furchtschwelle SG 15. Er würfelt 1W8, erhält +7 TP, vergibt 1 Punkt auf „Spurenlesen“ und nimmt das Talent „Schnelle Reaktion“.

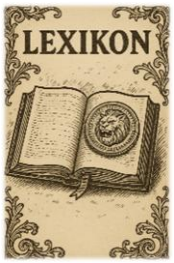
ACHTUNG!! Diese Fortschrittsregeln gelten nur in dieser Solo-Kampagne. Sie ist zum EInleveln gedacht, daher ist das hier deutlich einfacher als Später im eigentlichen RPG !

➔ *Siehe dazu das Kapitel „Entwicklung & Fortschritt“ !*

ANHÄNGE

Hintergrundinfosammlung für den SL, Lore-Informationen zur Erstellung eigener Szenarien/Kampagnen

Lexikon der Grimm-Welt:



Adalind Schade

Hexenbiest, deren Leben von Intrigen, Loyalitätswechseln und Machtspielen geprägt ist. Mal Gegnerin, mal Verbündete, bleibt sie eine der unberechenbarsten Figuren.

Anker

Ein seelischer Halt – Familie, Freund, Ort oder Symbol – der einer Figur hilft, geistig stabil zu bleiben. Verlust oder Verrat eines Ankers kann tiefgreifende geistige Schäden verursachen.

Anubis

Wesen mit Schakalkopf, inspiriert von ägyptischer Mythologie. Sie gelten als Hüter alter Totenrituale und Wächter vergessener Gräber.

Bauerschwein

Friedliche, zähe Wesen, die in Gemeinschaften leben und ein dichtes soziales Netzwerk bilden. Meister darin, unauffällig zu bleiben.

Blutbader

Wolfähnliche Wesen, brutal und stark. Sie fürchten Grimms instinktiv, können aber – wie Monroe – zu treuen Verbündeten werden.

Die Schlüssel

Sieben geheimnisvolle Artefakte, von Grimms gehütet. Zusammengesetzt enthüllen sie den Weg zu einem uralten Schatz oder einer Waffe von unermesslicher Macht.

Die Sieben Häuser

Königsdynastien von Wesen, die seit Jahrhunderten im Geheimen um politische Macht und Kontrolle über die Welt ringen. Die Adelsschicht in der Welt der Wesen.

Eisbiber

Scheue, friedliebende Wesen, oft Handwerker oder stille Nachbarn. Loyal, wenn sie Vertrauen gefasst haben.

Erbe der Grimms

Die Fähigkeit, Wesen in ihrer wahren Gestalt zu sehen. Ein Erbe, das sowohl Schutz als auch Gefahr bedeutet.

Fuchsbau

Listige und charismatische Wesen, Meister der Täuschung und Manipulation. Rosalee ist ein Beispiel für einen Fuchsbau.

Granitbestie

Ein fast unzerstörbares Wesen mit steinartiger Haut. Gegen konventionelle Waffen nahezu immun; nur alchemistische Gifte oder alte Rituale können es schwächen.

Grimms

Menschen, die das Erbe tragen, Wesen in ihrer wahren Gestalt zu erkennen. Sie sind Jäger, Hüter und Richter – gefürchtet von allen Wesen.

Hundsjäger (Reapers)

Brutale Krieger im Auftrag der Königshäuser, deren Ziel es ist, Grimms auszulöschen. Erkennbar an ihren Masken und Sensen.

Jagdtagebücher

Von Grimms geführte Chroniken, die Wissen über Wesen, ihre Schwächen und Rituale sammeln. Unerlässlich für das Überleben.

Kehrseite

Normale Menschen, die *irgendetwas* ahnen. Sie hören Geschichten, haben Aberglauben oder begegnen merkwürdigen Zufällen. Diese Personen ahnen, dass „etwas nicht stimmt“, doch sie können es nicht erklären. Beispiele: Dorfbewohner mit Schauermärchen, alte Kräuterfrauen.

Kehrseite / Schliche Kennen

Menschen, die keine Grimm sind, aber trotzdem über die Welt der Wesen Bescheid Wissen. Beispiele: Hank Griffin und später Lieutnant Wu.

Königshaus

Siehe -> Die Sieben Häuser. Captain Renard ist zB aus dem Konigshaus (wenn auch abtrünig)

Königshaven

Eine düstere Hafenstadt, Schauplatz vieler übernatürlicher Vorkommnisse. Nebel, Schmuggel und alte Kultstätten prägen sie.

Königsschlange

Gefährliche Schlangenwesen, die sowohl über Gift als auch über hypnotische Präsenz verfügen.

Lebenssauger

Dämonische Wesen, die die Lebenskraft ihrer Opfer stehlen. Ihre Opfer altern rapide und sterben an Schwäche.

Lucien Draas

Charismatischer Kultführer, der in späteren Abenteuern als zentraler Antagonist auftritt. Fanatisch, wahnsinnig und gefährlich.

Mauzhertz

Katzenähnliche Wesen – verspielt, launisch und rachsüchtig. Besonders geschickt im Schleichen.

Monroe

Ein Blutbader, der seine wilde Natur gezähmt hat. Spezialist für Uhren und alte Mechanik, sowie ein enger Freund von Nick Burkhardt.

Münzen von Zakynthos

Verfluchte Münzen, die Macht und Charisma verleihen, aber jeden Träger korrumpieren. Viele Tyrannen der Geschichte trugen sie.

Nervenschatten

Das instinktive Grauen, das Wesen verspüren, wenn sie einem Grimm begegnen. Es lässt sie unruhig, ängstlich oder aggressiv werden.

Nick Burkhardt

Polizist und Grimm, der Hauptprotagonist. Zerrissen zwischen Pflicht, Freundschaft und dem Erbe seiner Linie.

Portland

Zentrale Stadt der Serie und Hauptschauplatz. Hinter der urbanen Fassade lauern Wesen, Kultisten und dunkle Geheimnisse.

Rosalee Calvert

Fuchsbau, Alchemistin und Expertin für Tränke, Gifte und Heilmittel. Eine moralische Stütze für die Gruppe.

Royals

Die königlichen Familien der Wesen. Intrigant, mächtig und skrupellos im Streben nach Weltherrschaft.

Schattengänger

Wesen aus Dunkelheit und Schatten. Sie durchdringen Wände, sind in der Dunkelheit unsichtbar und nähren sich von Angst.

Schwarzer Wald

Mystischer Ort in Europa, Ursprung vieler Wesen und Legenden. Bis heute von Rudeln und uralten Wesen durchstreift.

Sean Renard

Polizeichef in Portland und Abkömmling eines Königshauses. Geschickt darin, zwischen den Welten zu spielen.

Skalengewitter

Reptilienartige Wesen, stolz und aggressiv. Sie sind territorial und schwer zu besänftigen.

Ungesicht

Normale Menschen, die nichts über die Welt der Wesen und Grimms Wissen

Verrat

Geheimagenten der Wesenwelt, arbeiten offiziell für den Wesenrat, aber auch oft für das Königshaus. Oft Hundsjäger oder Mauvais Dentes. Vergleichbar dem CIA

Wesenrat

Ein Tribunal mächtiger Wesen, das über Konflikte richtet. Seine Urteile sind endgültig – und meist grausam. So etwas wie die UN, nur für Wesenangelegenheiten und mit viel mehr Handlungsspielraum, beschäftigen zB einen Eigenen Geheimdienst, der auch Todesurteile vollstreckt -> Verrat

Woge/Wogen

Der Verwandlungsprozess eines Wesens in seine wahre Gestalt. Grimms sehen die Woge immer – ob sie gewollt ist oder nicht.

Wu & Hank

Nick Burkhardts Polizeikollegen. Sie repräsentieren die menschliche Seite der Serie und schlagen Brücken zum Alltäglichen.

Geheimdienste und Schattenorganisationen in *Grimm*

„Manches erfährt man nur im Flüstern, zwischen den Zeilen der Chroniken."
— frei nach Die weiße Schlange

Die Welt von *Grimm* ist nicht nur von Wesen durchzogen, sondern auch von Netzwerken, die im Verborgenen arbeiten. Diese Organisationen stehen im Zentrum vieler Intrigen und bilden das Rückgrat der globalen Machtspiele. Spielercharaktere, die in diese Kreise geraten, können Verbündete, Auftraggeber – oder tödliche Feinde finden.

Der Wesenrat

Der Wesenrat versteht sich als „oberste Instanz" für alle Wesen. Er urteilt über Verstöße, spricht Todesurteile aus und wacht über das Gleichgewicht zwischen Menschheit und Wesen. Offiziell ist er neutral, doch in Wahrheit ist er tief in die Politik der Royals verwickelt.

- **Geheimdienstarm:** Der Verrat
- **Ziel:** Kontrolle der Wesenpopulation, Machterhalt, Durchsetzung der Gesetze des Rates.
- **Methode:** Einschüchterung, Attentate, Propaganda unter den eigenen Reihen.
- **Bekannt für:** Skrupellose Agenten, die sich selbst über Grimms erheben.

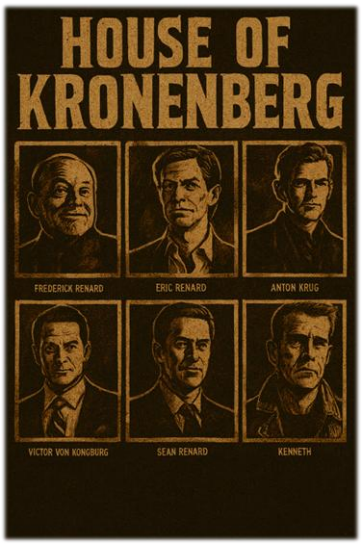
Der Verrat

Der Verrat ist die geheime Exekutive des Wesenrats – ein Schattendienst, der Operationen im In- und Ausland durchführt. Er beseitigt Feinde, überwacht unliebsame Gruppen und infiltriert rivalisierende Zirkel.

• **Deckmantel:** Kein offizielles Gesicht; Agenten operieren anonym, häufig als Diplomaten, Geschäftsleute oder Wanderwesen getarnt.

• **Ruf:** Gefürchtet, da kaum jemand je gegen den Verrat ausgesagt hat – die meisten Zeugen verschwanden.

• **Beziehung zu den Royals:** Mal Verbündete, mal Rivalen; wenn es um die eigenen Ziele geht, schreckt der Verrat nicht davor zurück, den Thronhäusern zu widersprechen.



Die Royals

Die europäischen Königshäuser treten als uralte Machtblöcke auf, die ihre Herrschaft durch Bündnisse, Intrigen und Geheimoperationen sichern. Hinter der höfischen Fassade verbirgt sich eine eiserne Spionage- und Söldnerstruktur, die weltweit Einfluss nimmt.

- **Ziel:** Herstellung einer absoluten Vorherrschaft über Wesen und Menschen.
- **Methode:** Diplomatische Netzwerke, Bestechung, Mord.
- **Agenten:** Oft hochrangige Wesen mit Zugang zu Hof und Kirche; ihre „Geheimdienste“ sind lose an königliche Höfe gebunden, aber nicht minder effizient.

Hadrian’s Wall (HW)

Ein geheimer, militärisch organisierter Bund, der den Royals und Black Claw entgegentritt. HW arbeitet international und agiert wie eine Mischung aus Geheimdienst und Spezialeinheit.

- **Ziel:** Schutz der Menschheit vor einer offenen Wesen-Herrschaft.
- 3**Methode:** Überwachung, Waffenforschung, gezielte Eliminierung feindlicher Kader.

- **Rekrutierung:** Menschen, Wesen und Grimms – wer nützlich ist, wird integriert.
- **Bekannte Agenten: Meisner**, **Trubel**.

HW arbeitet mit klassischen Spionagemethoden: Safehouses, Codetelefone, Black Ops. Ihre Existenz ist selbst für viele Wesen nur ein Gerücht.

Black Claw

Eine revolutionäre Untergrundbewegung, die als Geheimdienstzelle begann und zu einer globalen Terrororganisation anwuchs. Black Claw will die „natürliche Ordnung“ wiederherstellen: Wesen über Menschen.

- **Ziel:** Sturz menschlicher Regierungen, Etablierung einer neuen Weltordnung unter Wesenherrschaft.
- **Methode:** Anschläge, politische Manipulation, Massenpropaganda.
- **Rekrutierung:** Setzt auf Ideologie und Versprechen von Freiheit; schwache Wesen werden indoktriniert, starke Wesen zu Führern gemacht.
- **Führung:** Figuren wie **Lucien Petrovich** oder **Conrad Bonaparte** – charismatisch, grausam, effektiv.

Die Wolfsangel

Eine faschistisch-rassisitische Untergrundorganisation zur „Reinerhaltung“ der Wesenheit. Bekämpft durhc Anschläge, Diffamierung ,Entführungen und andere hinterhältige Maßnahmen „gemischtrassige“ Wesenpaarungen (zB Blutbader <-> Fuchsteufel). Schrecken auch vor Ritualmorden nicht zurück

„Nur das Eisen hält die Bestien fern.“

Ursprung und Symbolik: Die Wolfsangel ist mehr als nur ein Zeichen – sie ist eine uralte Runenform, zugleich Jagdwerkzeug und Bannsymbol. Bereits im Mittelalter nutzten Jäger und Gelehrte das Wolfsangel-Symbol, um Wölfe und andere Kreaturen abzuwehren. Mit der Zeit wurde es von Geheimbünden übernommen, die sich der Kontrolle oder Auslöschung der Wesen verschrieben hatten. Das Emblem der Wolfsangel ist ein stilisiertes Hakenzeichen – halb Rune, halb Falle. Es steht für die doppelte Natur der Organisation: Schutz für die einen, gnadenlose Jagd für die anderen. Die Ähnlichkeit zur Hakenkreuzen, Pfeilkreuzen und ähnlichen Emblemen menschlicher rassistischer & faschistischer Organisationen fällt ins Auge.
Struktur: Die Wolfsangel ist keine offene Macht wie der Wesenrat, sondern ein Netz aus Zellen und Jagdgemeinschaften. Es gibt keine zentrale Führung, sondern **Eide und Erkennungszeichen**, die die Mitglieder verbinden.

- **Der Schwur:** Jedes Mitglied legt einen Eid ab, „das Unreine zu fangen und zu binden“.
- **Zellen:** Bestehen aus 3–6 Jägern, die unabhängig agieren, aber über Zeichen und Codex verbunden sind.
- **Der Älteste:** In jeder Region wacht ein erfahrener Jäger über die Ausrichtung.

Methoden: Die Wolfsangel setzt auf **Jagd, Bann und Einschüchterung**. Sie glaubt, Wesen seien weder gänzlich auszurotten noch zu befrieden – man müsse sie kontrollieren.

- **Symbole:** Wolfsangeln werden an Türen, Bäumen oder Waffen angebracht, um Wesen zu bannen oder abzuschrecken.
- **Ketten & Eisen:** Viele ihrer Fallen und Werkzeuge beruhen auf altem Eisen, dem Wesen schwer widerstehen können.
- **Psychologische Kriegsführung:** Wesen, die mit Wolfsangel-Symbolen konfrontiert werden, berichten oft von instinktiver Furcht.

Beziehung zu anderen Fraktionen

- **Zum Wesenrat:** Die Wolfsangel betrachtet den Rat als schwach und korrupt. Kooperation geschieht nur, wenn es gegen einen größeren Feind geht.
- **Zu Grimms:** Ambivalent – mancher Grimm wird als Verbündeter gesehen, andere als Bedrohung. Manche Wolfsangel-Zellen halten Grimms für „zu weich“.
- **Zu den Royals:** Offizielle Feindschaft, aber Gerüchte über Absprachen in dunklen Zeiten existieren.

Gefahren & Geheimnisse

- **Radikalismus:** Nicht alle Wolfsangel-Jäger machen Unterschiede zwischen Wesen. Viele sehen in *allen* Wesen eine Gefahr.
- **Verborgenes Wissen:** Innerhalb der Wolfsangel kursieren Fragmente alter Rituale, darunter ein Bann, der sogar Grimms lähmen kann – doch der Preis ist hoch.
- **Doppeltes Spiel:** Manche Zellen sind von Royals oder Kultisten unterwandert worden, die das Symbol für eigene Zwecke missbrauchen.

Spielleiterhinweise

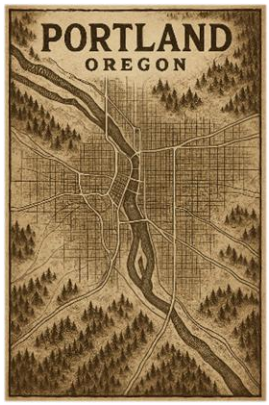
Die Wolfsangel kann als graue Fraktion dienen:

- Verbündete wider Willen: Die Spieler treffen eine Zelle, die ebenfalls ein Wesen jagt. Zusammenarbeit? Misstrauen?
- Feinde: Eine radikale Wolfsangel-Gruppe beginnt, wahllos Wesen zu fangen und zu foltern – die Spieler müssen eingreifen.
- Geheimniskrämer: Ein Wolfsangel-Ältester verfügt über entscheidendes Wissen, rückt es aber nur gegen einen hohen Preis heraus.

Fazit

Die Wesenwelt ist nicht nur ein Nebenschauplatz von Märchen und Mythen, sondern ein **Schachbrett der Geheimdienste**. Zwischen den Royals, dem Wesenrat und seinem Verrat, Hadrian's Wall und Black Claw bleibt kaum Raum für Neutralität. Jeder Schritt, den ein Grimm oder ein Spielercharakter tut, kann ihn ins Visier einer dieser Organisationen bringen – und ein Verbündeter von heute ist morgen vielleicht schon ein Gegner.

Das Portland in Grimm



Portland – Die Stadt der Rosen, Brücken und kreativen Freigeister, zwischen Regen, Schatten und Geheimnissen

Willkommen in Portland, Oregon, auch bekannt als die „Stadt der Rosen“, ein lebendiges Reiseziel im Nordwesten der USA, das Besucher mit einer einzigartigen Mischung aus Natur, Kultur und kulinarischem Genuss begeistert. Eine starke alternative Kunstszene rundet das Bild ab. Zwischen majestätischen Bergen und dem mächtigen Columbia River gelegen, vereint Portland Großstadtflair mit dem Charme einer grünen, nachhaltigen Metropole. Eine Stadt, die auf den ersten Blick wie ein Idyll aus Wäldern, Flüssen und urbanem Flair wirkt, bei genauerem Hinsehen jedoch Abgründe offenbart. Zwischen dampfenden Kaffeehäusern, alten Lagerhallen am Fluss und dichten Wäldern verbirgt sich eine zweite Welt: jene der Wesen, uralten Rituale und finsteren Intrigen. Der Wahnsinn ist niemals weit entfernt – manchmal erheiternd, manchmal furchtbar.

Die Stadt des Great Outdoor

Wer die Natur liebt, wird sich in Portland sofort zuhause fühlen. Der weitläufige Washington Park bietet nicht nur kilometerlange Spazierwege, sondern auch den berühmten International Rose Test Garden mit über 10.000 Rosenpflanzen sowie den Portland Japanese Garden, der als einer der schönsten japanischen Gärten außerhalb Japans gilt. Ganz in der Nähe befindet sich der

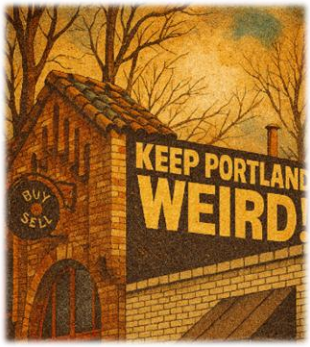
Forest Park, einer der größten innerstädtischen Wälder der USA. Hier können Besucher auf über 100 Kilometern Pfaden wandern, joggen oder einfach durch die Stille des Waldes schlendern.

Nur eine kurze Fahrt aus der Stadt entfernt erhebt sich der schneebedeckte Mount Hood, der zu allen Jahreszeiten ein beliebtes Ausflugsziel ist. Im Winter lockt er mit Skigebieten, während er im Sommer Wanderer und Kletterer anzieht. Wer spektakuläre Landschaften liebt, sollte sich einen Ausflug in die Columbia River Gorge nicht entgehen lassen, wo zahlreiche Wasserfälle – darunter der berühmte Multnomah Falls – dramatisch in die Tiefe stürzen.

Die Stadt im Nebel

Portland ist bekannt für sein Wetter: Regen, Nebel und Wolken sind hier keine Launen der Natur, sondern Teil der Atmosphäre. In dieser Feuchtigkeit scheinen die Grenzen zwischen Menschlichem und Übernatürlichem besonders dünn zu sein. Die Straßenlaternen werfen fahle Lichtkegel in die Nacht, und wer durch die Gassen streift, mag sich manchmal von unsichtbaren Augen beobachtet fühlen.

„Keep Portland Weird“



Das offizielle Stadtmotto wirkt für Besucher exzentrisch – für Eingeweihte jedoch fast wie eine Warnung. Denn Portland IST seltsam, und jene, die genauer hinschauen, entdecken mehr, als ihnen lieb ist. Zwischen Straßenkünstlern und improvisierten Märkten mischen sich Wesen, deren Maskerade so fragil ist wie das Pflaster unter ihren Füßen.

Kunst, Musik und Sport

Das Portland Art Museum zählt zu den ältesten Kunstmuseen der Westküste und präsentiert sowohl klassische Meisterwerke als auch moderne Werke nordamerikanischer und internationaler Künstler. Mitten im Herzen der Stadt lädt der Pioneer Courthouse Square, liebevoll als „Wohnzimmer Portlands“ bezeichnet, zu Veranstaltungen, Festivals und spontanen Konzerten ein.

Literaturliebhaber kommen bei Powell’s City of Books auf ihre Kosten – der größten unabhängigen Buchhandlung der Welt, die sich über mehrere Etagen erstreckt und unzählige Schätze für Bücherfreunde bereithält. Ein Spaziergang durch den Pearl District rundet das kulturelle Erlebnis ab: Hier verwandeln ehemalige Lagerhallen und Fabrikgebäude das Viertel in ein Zentrum für Galerien, Boutiquen und trendige Cafés, in denen sich die kreative Seele der Stadt besonders lebendig zeigt.

Portland gilt als kreative Hochburg: In verrauchten Bars erklingt Jazz und Folk, auf kleinen Bühnen experimentieren Indie-Bands, während Straßenkünstler den Asphalt bemalen. Manche Lieder – so munkelt man – tragen alte Geschichten in sich, die von Wesen und Grimms handeln.

Auch die Sportfeste der Stadt, exzentrisch und laut, sind nicht immer das, was sie scheinen. Hinter Maskenläufen, kuriosen Wettbewerben oder den berüchtigten „Urban Cyclocross“-Events mischen sich Wesen, die ihre Stärke im Verborgenen testen. Für Außenstehende wirkt es wie Spaß und Spektakel, doch wer genauer hinsieht, entdeckt oft uralte Muster und Rivalitäten.

Atmosphäre & Alltag

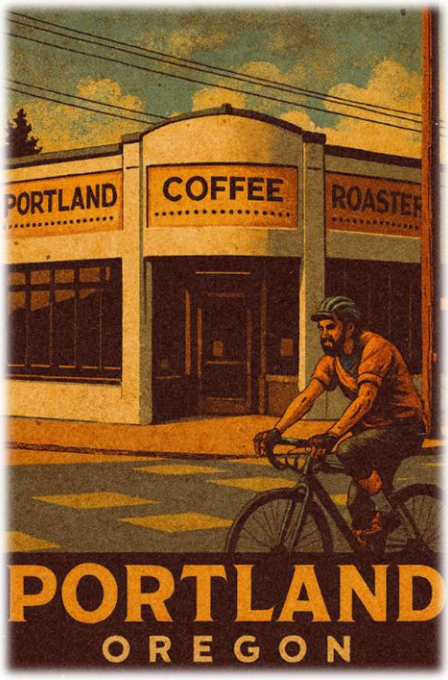
Portland ist eine Stadt der Gegensätze: hippe Märkte und Foodtrucks treffen auf alte Geheimnisse; freundliche Gesichter auf dunkle Blicke, die länger verweilen, als sie sollten. Wer hier lebt oder verweilt, spürt bald, dass die Stadt selbst ein Wesen ist – atmend, uralt und voller Geheimnisse.

Portland ist ein Paradies für Feinschmecker. Die Stadt ist berühmt für ihre Food-Truck-Szene, die mehr als 500 Wagen umfasst und eine kulinarische Reise um die ganze Welt bietet – von koreanischen BBQ-Tacos bis hin zu raffinierten veganen Kreationen. In den zahlreichen Brauereien der Stadt zeigt sich Portlands Ruf als Craft-Beer-Hauptstadt der USA. Mehr als 70 Brauereien laden zu Verkostungen ein und machen das Biertrinken hier fast schon zu einer Kunstform.

Auch Kaffeeliebhaber kommen nicht zu kurz: Portland hat eine tief verwurzelte Kaffeekultur und ist die Heimat der international bekannten Rösterei Stumptown Coffee. In gemütlichen Cafés trifft man auf Studierende, Künstler und Geschäftsleute gleichermaßen, was die besondere, offene Atmosphäre der Stadt widerspiegelt. Frische Zutaten und regionale Produkte werden auf den Farmers Markets angeboten, die besonders am Samstag im Zentrum ein lebendiges Markttreiben versprechen.

Nachhaltige Stadt

Portland gilt als eine der fahrradfreundlichsten Städte der Vereinigten Staaten. Ein dichtes Netz von Radwegen ermöglicht es Besuchern, die Stadt umweltfreundlich und entspannt zu erkunden. Leihfahrräder und E-Scooter stehen an zahlreichen Stationen bereit, sodass auch spontane Ausflüge jederzeit möglich sind. Wer sich mit dem Fahrrad durch die Stadt bewegt, entdeckt kleine Parks, gemütliche Cafés und charmante Viertel, die man beim schnellen Vorbeifahren leicht übersehen würde. Nachhaltigkeit ist hier nicht nur ein Schlagwort, sondern ein fester Bestandteil des urbanen Lebens.



Praktische Infos

Die beste Reisezeit für Portland liegt zwischen Mai und Oktober. In diesen Monaten herrscht ein mildes Klima, und zahlreiche Festivals, Outdoor-Märkte und Musikveranstaltungen laden zum Erkunden ein. Die Stadt ist hervorragend an den öffentlichen Nahverkehr angebunden: Mit der MAX Light Rail, den Straßenbahnen und Bussen lassen sich fast alle Ziele bequem erreichen.

Der Portland International Airport (PDX) liegt nur rund 20 Minuten vom Stadtzentrum entfernt und bietet zahlreiche nationale und internationale Verbindungen. Ein besonderer Vorteil für Reisende: In Oregon wird keine Mehrwertsteuer erhoben, was das Einkaufen deutlich günstiger macht als in vielen anderen US-Bundesstaaten.

Ob man Portland als neugieriger Tourist besucht oder als Eingeweihter in die Welt der Grimms eintaucht – eines ist sicher: Keine Reise wird jemals gewöhnlich sein.

PORTLAND

WHERE TO GO IN PORTLAND, OREGON

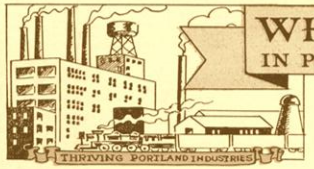
WHAT TO SEE THE "CITY OF ROSES"

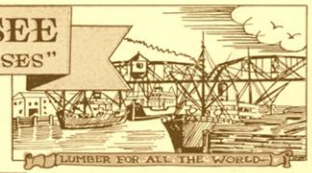
LOOK FOR THIS MARKER ON STREET INTERSECTIONS

Scenic Parkway

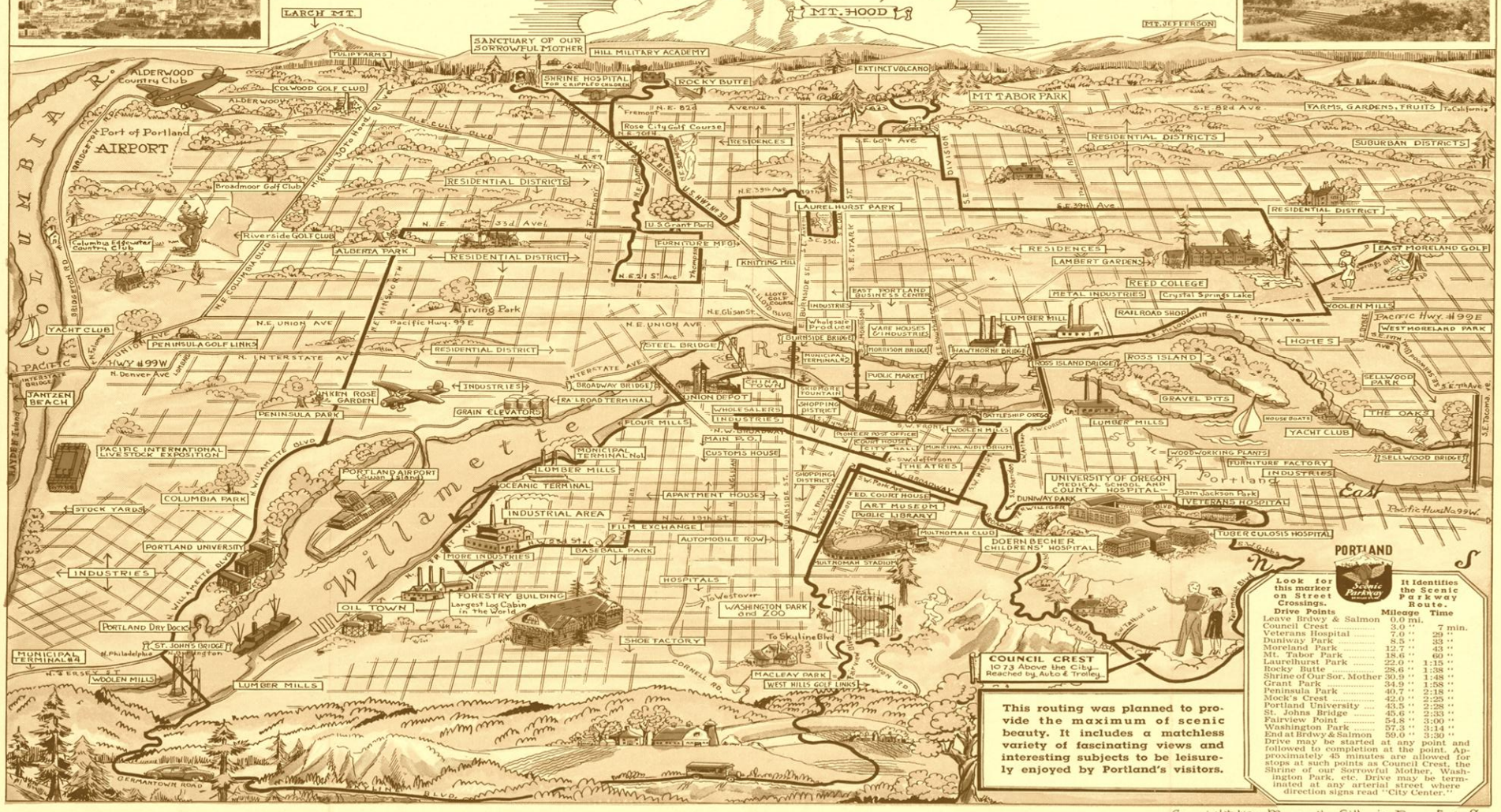
IT IDENTIFIES THE SCENIC PARKWAY ROUTE

PANORAMIC VIEW of PORTLAND





FAMOUS ROSE TEST GARDENS



Drive Points	Mileage	Time
Leave Brdwy & Salmon	0.0 mi.	
Council Crest	3.0 "	7 min.
Veterans Hospital	7.0 "	29 "
Duniway Park	8.5 "	33 "
Moreland Park	12.7 "	43 "
Mt. Tabor Park	18.6 "	60 "
Laurelhurst Park	22.0 "	1:15 "
Rocky Butte	28.6 "	1:38 "
Shrine of Our Sor. Mother	30.9 "	1:48 "
Grant Park	34.9 "	1:58 "
Peninsula Park	40.7 "	2:18 "
Mock's Crest	42.0 "	2:25 "
Portland University	43.5 "	2:28 "
St. Johns Bridge	45.6 "	2:33 "
Fairview Point	54.8 "	3:00 "
Washington Park	57.3 "	3:14 "
End at Brdwy & Salmon	59.0 "	3:30 "

Drive may be started at any point and followed to completion at the point. Approximately 45 minutes are allowed for stops at such points as Council Crest, the Shrine of our Sorrowful Mother, Washington Park, etc. Drive may be terminated at any arterial street where direction signs read "City Center."

Copyright '40 - Marguerite Gillespie - Beaver Engr. Co.

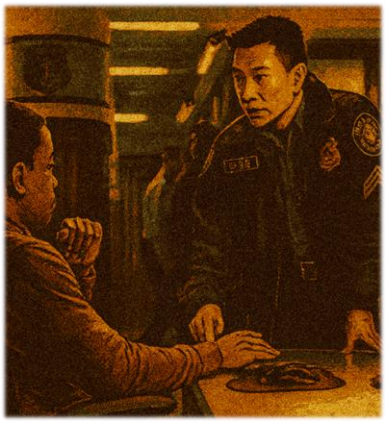
Orte von Interesse für das RPG

- **Aunt Marie's Wohnwagen**

Ein unscheinbarer alter Airstream am Rand der Stadt, der mehr ist als er scheint. Hinter den polierten Wänden verbergen sich Waffen, Bücher und Artefakte, die seit Jahrhunderten von Grimms gehütet werden. Reisende mit Sinn für Geschichte (und Gefahr) sollten sich dieses Archiv nicht entgehen lassen – sofern sie das Vertrauen des Besitzers gewinnen.

- **Das Polizeirevier der Stadt**

Für Besucher unspektakulär, für Eingeweihte der Dreh- und Angelpunkt im Kampf gegen das Übernatürliche. Hier arbeiten Menschen wie Sergeant Wu oder Detective Nick Burkhardt, die – bewusst oder unbewusst – zwischen beiden Welten vermitteln.



Wichtige Personen:

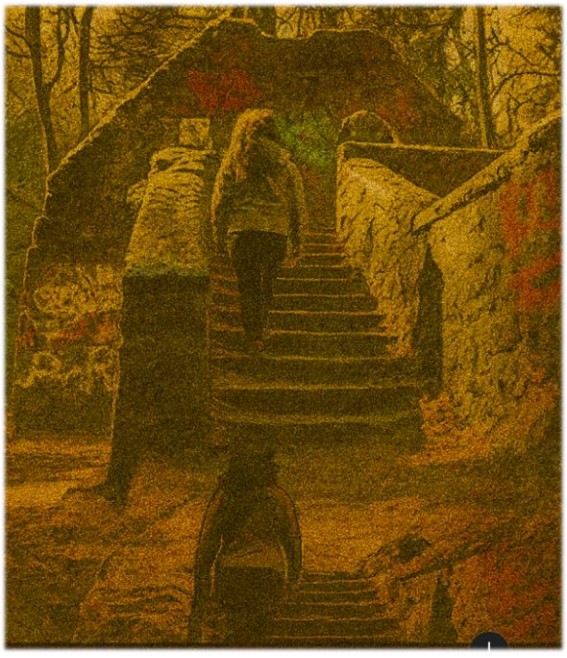
- Nick Burkhardt (Grimm)
- Hank Griffin (Mensch, Kehrseite / Schliche kennen)
- Captain Renard (Zauberbiest)
- Lieutnant Wu (Mensch, Zunächts Ungesicht, dann später Kehrseite / Schliche kennen)

- **Monroes Haus**

Inmitten eines verschlafenen Viertels steht das gemütliche Heim eines Blutbaders, das erstaunlich viel Ruhe und Harmonie ausstrahlt. Wer ihn kennt, weiß, dass Monroe nicht nur Uhren repariert, sondern auch uraltes Wissen über Wesen und Rituale hütet – oft bei einem Glas Rotwein oder einer Tasse Kräutertee. Rosalie lebt hier mit Monroe zusammen.

- **Rosalies Kräuterladen**
  Ein unscheinbarer Teeladen in Portland, erfüllt vom Duft getrockneter Kräuter und exotischer Gewürze. Hinter den Regalen voller Tees und Heilpflanzen verbirgt sich eine Hinterkammer mit seltenen alchemistischen Substanzen und okkulten Büchern. Für Wesen ist er neutraler Treffpunkt – und Rosalie selbst eine vertrauenswürdige Verbündete.

- **Die Wälder um Portland**
  Dunkel, weitläufig und durchzogen von moosbewachsenen Pfaden. Ideal für Wanderungen – oder für Begegnungen mit Wesen, die sich lieber fern der Stadt aufhalten. Hier stößt man auf alte Sägewerke, verlassene Hütten und Steinkreise, die mehr Fragen aufwerfen, als sie beantworten.



Die TV Serie Grim, Synopsis und dort eingeführtes Bestiarium

Season 1 (2011–2012)

- Portlands Mordermittler **Nick Burkhardt** entdeckt, dass er der Nachkomme einer langen Linie von **Grimms** ist: Menschen, die Wesen – übernatürliche Kreaturen aus Sagen und Märchen – **in ihrer wahren Gestalt** erkennen und bekämpfen können. Als seine sterbenskranke Tante **Marie** in die Stadt kommt, vererbt sie ihm Trailer, Waffen und die legendären Aufzeichnungsbücher der Grimms. Nick versucht, seine neue Rolle mit dem Alltag als Cop (Partner: **Hank Griffin**, Kollege **Sergeant Wu**) zu vereinbaren – und stolpert dabei in Fälle, in denen scheinbar „normale" Täter in Wahrheit **Wesen** sind. Nick gewinnt mit dem reformierten **Blutbader Monroe** einen Verbündeten, später kommt **Rosalee Calvert** (Fuchsbau, Apothekerin) hinzu. Gegenseite: die intrigante **Adalind Schade** (Hexenbiest) sowie der undurchsichtige Vorgesetzte **Captain Sean Renard**, ein Royal mit übernatürlicher Abstammung. Frühe Mythologie-Fäden werden gelegt – etwa die **„Münzen von Zakynthos"** (Verderbnis durch Machtgier). Staffelhöhepunkte: Nick doppellebt vor seiner Freundin **Juliette**, die am Ende nach einem Hexenbann ins **Koma** fällt, und das Finale „Woman in Black" enthüllt: **Nicks totgeglaubte Mutter Kelly lebt** – und ist selbst eine furchtlose Grimm.**Wichtige**
- **Ereignisse**: Grimms Tagebücher, Nicks Mutter lebt, erste Kämpfe.
- **Neue Wesen**:
    - Blutbader (Monroe, klassische Werwolf-artige Wesen)
    - Eisbiber (ängstliche Handwerkerwesen, sehr hilfsbereit)
    - Lausenschlange (hinterlistige Wesen, oft Trickbetrüger)
    - Hexenbiest (Adalind Schade, gefährlich, machtbesessen)
    - Ziegevolk (verführerische Wesen, die Opfer abhängig machen)
    - Spinnetod (frauenhafte Spinnenwesen, tödlich und selten)

Season 2 (2012–2013)

- Nick beginnt, seine Fähigkeiten aktiv zu trainieren. **Juliette** erwacht – mit **Amnesie** und einem magischen Obsessionsfluch, der sie kurzzeitig an **Renard** bindet; die Dreiecksspannung bedroht Nicks Doppelleben. International ziehen die **Royals** (u. a. **Eric Renard**) die Strippen; sie jagen Artefakte und Machtpositionen, Portland wird zum Schachbrett. **Adalind** will ihre verlorenen Hexenkräfte zurück und setzt alles daran, wieder aufzusteigen – mit weitreichenden Folgen.
  Auf der Straße und in den Schatten verfestigt sich Nicks Ruf als **Grimm**, was ihm Respekt und Feinde einbringt. Am Ende der Staffel attackiert der **Baron Samedi** Nick mit Zombie-Gift; Nick gerät in einen Ausnahmezustand – ein Cliffhanger, der direkt in Staffel 3 führt.
- **Wichtige Ereignisse**: Juliette erinnert sich, Europa wird relevant, die Royals greifen ein.

- **Neue Wesen**:
    - Mauzhertz (schüchtern, von Blutbadern unterdrückt)
    - Reinigen (rattenartige Wesen, verbreiten Seuchen)
    - Wendigo (menschliche Kannibalenwesen, gruselig und „urban legend"-artig)
    - Murciélago (fledermausartige Wesen mit Schallattacken)
    - Cracher-Mortel (Froschwesen mit tödlichem Gift)
    - Dämonfeuer (dämonische Wesen, feuerresistent)

Season 3 (2013–2014)

- Zu Beginn wird Nick aus dem Zombiezustand befreit, trägt aber **neue, gesteigerte körperliche Reflexe** davon. **Monroe und Rosalee** vertiefen ihre Beziehung bis zur Hochzeit – ein emotionaler Gegenpol zum eskalierenden Krieg der Fraktionen. **Adalind** bringt **Diana** zur Welt, ein außergewöhnlich mächtiges Kind (Vater: **Sean Renard**); **Kelly Burkhardt** bringt das Baby in Sicherheit, um es den Royals zu entziehen.
  Die Staffel kippt tragisch: In einem raffinierten Zauber **schläft Adalind als Juliette mit Nick**, was Nicks Grimm-Kräfte **ausschaltet**. Der Held steht plötzlich ohne sein Erbe da – verletzlich, wütend, hin- und hergerissen zwischen Pflicht und Privatleben. Es ist die Staffel der Fragen: Wer ist Nick **ohne** Grimm-Sein? Wem kann man trauen, wenn Masken austauschbar sind?
- **Wichtige Ereignisse**: Zombie-Zustand bei Nick, Diana als Schlüsselkind.
- **Neue Wesen**:
    - El Cucuy (Rachegeist, Beschützer der Schwachen)
    - Krampus (dämonisches Weihnachtswesen)
    - Wildesheer (Wikinger-artige Jägerwesen)
    - Gelumcaedus (krokodilartige Wesen, brutal und selten)
    - Volcanalis (feuriger Naturdämon)
    - Albtraum (Traumdämon, der Menschen heimsucht)

Season 4 (2014–2015)

- Ohne Kräfte ringt Nick um seine Identität – und darum, sie wiederzuerlangen. Das gelingt, aber der Preis ist hoch: Der **Gegenzauber** macht **Juliette** zur **Hexenbiest** – mächtig, instabil, zunehmend feindselig. Parallel erhebt sich die fanatische **Wesenrein**-Bewegung; **Monroe** wird entführt und beinahe hingerichtet, der Freundeskreis rückt enger zusammen.
  Henrietta versucht, Juliette zu stabilisieren; doch die Verwandlung frisst sich in ihre Moral. In einer Serie von Verrat und Gegenschlägen geraten die Royals in Portland in Bedrängnis. Das Finale ist düster: **Kelly Burkhardt** wird durch eine Falle getötet, **Juliette** zerbricht moralisch und wird zur Gegenspielerin. In der letzten Konfrontation schießt

Trubel Juliette nieder – Nick bleibt fassungslos zurück. Ein Kapitel schließt sich, aber der Krieg beginnt erst.

- **Wichtige Ereignisse**: Verrat durch Juliette, Nicks Mutter stirbt, Trubel kehrt zurück.
- **Neue Wesen**:
    - Gedächtnisesser (stehlen Erinnerungen)
    - Sharat (skorpionähnliche Wesen, Assassinen)
    - Varme Tyv (Wärme stehlende Wesen, eiskalt und tödlich)
    - Golem (aus Lehm erschaffene Kreatur)
    - Schakalwesen (kriegerisch, rudelartig)
    - Phansigar (Seilwürge-Wesen, Auftragsmörder)

Season 5 (2015–2016)

- Der Kampf wird politisch: **Black Claw**, eine internationale, revolutionäre Wesen-Organisation, will die **Herrschaft** über menschliche Institutionen. Gegenkraft: die Untergrund-Organisation **Hadrian's Wall (HW)** um **Meisner**, die in der Schattenwelt gegen Black Claw operiert.
  Überraschung: **Juliette lebt** – „umprogrammiert" als **Eve**, eiskalte Agentin von HW, mit Fokus auf Mission statt Emotion. **Adalind** ist inzwischen an Nicks Seite und bringt **Sohn Kelly** zur Welt – fragile Familiendynamiken inmitten des Krieges. **Renard** lässt sich von Black Claw zum **politischen Aufstieg** benutzen (Bürgermeisterambitionen), während **Wu** von einer lykanthropenartigen Infektion gezeichnet wird.
  Mythologisch verdichtet sich die Schlüssel-Plotline: Die **sieben Schlüssel** ergeben gemeinsam eine Karte, die zu einem uralten Fund führt – dem **geheimnisvollen „Stück Holz"** in Tuch gewickelt, einem **heilenden, aber gefährlichen Artefakt**. In den finalen Zügen dieser Staffel eskalieren die Fronten: **Bonaparte** (mächtiger Zauberbiest-Führer von Black Claw) manipuliert Renard, **Meisner** wird hingerichtet, und **Diana** zeigt erschreckende Kräfte. Im furiosen Finale tötet Renard – von Diana beeinflusst – **Bonaparte**, Nick überlebt nur dank des Artefakts. Die Welt hat sich verändert; niemand ist sicher.
- **Wichtige Ereignisse**: Geburt von Nicks Sohn Kelly, Eve als neue Gestalt, Black Claw.
- **Neue Wesen**:
    - Skalenzahne (Haifisch-Wesen, gnadenlose Kämpfer)
    - Chortastan (dämonische Anführerwesen)
    - Lycanthrope (eine seltene Form des Blutbad-Wesens, fast wie Werwölfe)
    - Sluagh (Schattenwesen, geisterhafte Präsenz)
    - Dämonwesen der Black-Claw-Rituale
    - Höllenhunde (mythologisch angelehnt, kultisch verehrt)

Season 6 (2017)

- Die letzte Staffel bündelt Fäden: Renard ist Bürgermeister, Portland steht an der Schwelle zum Ausnahmezustand. Zwischen Nicks Team und den Machtblöcken herrscht Waffenstillstand auf Zeit. Das **Artefakt** erweist sich als **Fragment eines Stabes** – das Puzzle eines **mythischen Stabes** aus einer anderen Sphäre.
  Die Gegenseite offenbart sich in wahrhaft apokalyptischen Dimensionen: **Zerstörer** (der **Zerstörer/Zerstörer** aus einer anderen Welt) und eine Prophezeiung, die Portland – und mehr – bedroht. Die letzten Folgen sind ein Epos in Kleinformat: verlustreiche Kämpfe, gefallene Freunde, eine scheinbar **endgültige Niederlage**. In einer Vision/Parallelität sterben zentrale Figuren nacheinander, Nick steht allein – bis **Aunt Marie** und **Kelly Burkhardt** (als Geister/Manifestationen) ihn an das Vermächtnis erinnern.
  Nick erkennt: Das Artefakt ist nur mächtig, **wenn es ganz ist**. Er vereint die Teile, montiert den vollständigen **Stab**, stellt sich dem Zerstörer – und **bricht den Fluch**, so dass die Katastrophe **rückgängig** wird. Portland atmet auf.
  Im **Epilog** blickt die Serie nach vorn: Die nächste Generation steht bereit (Nicks und Adalinds Sohn **Kelly**, dazu **Diana** mit übergroßen Kräften). Das Vermächtnis der Grimms geht weiter – nicht als Ende, sondern als **Anfang** einer neuen Chronik.
- **Wichtige Ereignisse**: Kampf gegen den Zerstörer, Tod und Wiederkehr der Freunde, Hoffnung für die nächste Generation.
- **Neue Wesen**:
  - Zerstörer (Ur-Wesen, Grimm-Gegenstück, apokalyptisch)
  - Dämonische Diener des Zerstörers
  - Alte Geister der Grimm-Linie (Nick erhält Unterstützung durch Visionen)

Leitmotive und rote Fäden über alle Staffeln

- **Doppelleben & Identität:** Cop vs. Grimm, Freund vs. Jäger. Nicks Balanceakt ist das Herz der Serie.
- **Gemeinschaft statt Einzelgänger:** Aus Nick, Monroe, Rosalee, Hank, Wu (und zeitweise Juliette/Eve, Adalind, Trubel) wird eine **gefährliche Familie**, die Fälle und Kriege übersteht.
- **Politik der Schatten: Royals**, **Wesenrat**, **Verrat/Geheimarme**, **Black Claw** und **Hadrian's Wall** zeigen, dass Wesenwelt und Menschenwelt **politisch verwoben** sind.
- **Mythologie-Arc:** Münzen → Schlüssel → Karte → **Stab/Artefakt** → **Zerstörer**. Ein Puzzle, das von Monster-der-Woche zu **Weltmythos** anwächst.
- **Liebe und Verlust:** Die Wandlungen von **Juliette/Eve**, die tragische Tötung **Kellys**, die Elternschaft von **Nick & Adalind**, Monroes und Rosalees Beziehung – all das verankert das Übernatürliche im Persönlichen.

Die Geschichte der Grimms und Wesen

Die Legende der Grimms ist untrennbar mit der Geschichte der Menschheit verwoben. Schon lange, bevor Märchen gesammelt und niedergeschrieben wurden, gab es Menschen, die die Gabe besaßen, hinter die Maske der Welt zu blicken und Wesen in ihrer wahren Gestalt zu erkennen. Diese „Grimms“ waren Jäger, Richter und oftmals Henker – gefürchtet von den Wesen, verehrt von den Menschen. Ihre Chronik reicht durch Jahrtausende, von den Mythen des Alten Ägypten über das europäische Mittelalter bis in die Moderne. Die Geschichte der Grimms ist nicht nur eine Chronik von Jägern und Monstern, sondern auch ein geheimes Kapitel der Menschheitsgeschichte. Hinter vielen Eroberungen, Katastrophen und Aufstiegen großer Persönlichkeiten verbergen sich Wesen, Hexenbiester oder Grimms, deren Einfluss in den offiziellen Geschichtsbüchern verschwiegen wird.

Antike Ursprünge

In den Kulturen des Alten Ägyptens finden sich die ersten Spuren der Grimms. In Hieroglyphen werden Wächter beschrieben, die „die Gesichter der Götter sehen“ konnten – ein Hinweis auf frühe Grimms, die Wesen in ihrer Woge erkannten. Manche Wesen selbst vereinnahmten diese Kräfte und wurden als Götter verehrt: Anubis, Bastet oder Sobek sind nur wenige Beispiele für Wesen, deren Tiergestalten zum Mittelpunkt von Kulten wurden. Die Grimms jener Zeit waren oft Hohepriester oder Krieger im Dienste des Pharaos. Sie hielten das Gleichgewicht, indem sie Wesen, die ihre Macht missbrauchten, zur Strecke brachten. Doch viele Kämpfe gingen in Mythen und Legenden über und wurden verklärt, sodass die Grenze zwischen Gott und Monster verschwamm. Auch in der griechischen und römischen Welt begegnet man Wesen. Satyrn, Harpyien, Mantikore oder Sirenen waren tatsächlich Vertreter von Unterarten, die in diesen Kulturen auftauchten. Grimms jener Epoche hielten ihre Beobachtungen auf Wachstafeln und Papyrusrollen fest – manche dieser Fragmente sollen bis heute in alten Sammlungen existieren.

Schon die Pharaonen sollen Berater gehabt haben, die Wesen waren – allen voran Anubis-Wesen, die als Totengötter verehrt wurden. Manche Forscher glauben, dass **Pharao Echnaton** ein Wesen war, der mit seinem „monotheistischen Kult“ in Wahrheit ein uraltes Ritual sichern wollte. **Alexander der Große** soll von den **Münzen von Zakynthos** besessen gewesen sein – legendäre Artefakte, die ihren Trägern Macht und Grausamkeit verleihen. Unter ihrem Einfluss führte er seinen Siegeszug, doch die Obsession mit Macht und Kontrolle kostete ihn früh das Leben. Im alten Rom lebten Wesen mitten unter den Bürgern. Gladiatorenkämpfe boten die perfekte Tarnung: **Spiculus**, ein berühmter Gladiator, war in Wahrheit ein Blutbader. **Nero**, der Kaiser, gilt in manchen Chroniken als „besessen“ von einer dämonischen Kreatur – sein Wahn und seine Grausamkeit werden so erklärt.

Das Mittelalter

Mit dem Zerfall des Römischen Reiches und der Entstehung neuer Königreiche wurde die Rolle der Grimms ambivalenter. Im christlich geprägten Europa galt jede Form von „Magie“ als

ketzerisch. Wesen wurden zunehmend dämonisiert, Grimms erhielten den Ruf, Hexenjäger und Inquisitoren zu sein. Viele von ihnen schlossen sich kirchlichen Orden an und nutzten die religiöse Rhetorik, um ihre Jagd zu rechtfertigen. In dieser Zeit entstanden auch die ersten großen Bestiarien – dicke, handgeschriebene Bände voller Illustrationen und Beschreibungen von Wesen, Waffen und Ritualen. Die Grimms entwickelten im Mittelalter auch eine strengere Hierarchie. Manche Familien wie die **Grimms der deutschen Lande** bildeten regelrechte Clans, die Wissen und Waffen von Generation zu Generation weitergaben. Burgen und Klöster dienten als Zufluchtsorte und Waffenkammern. In dieser Epoche entstanden viele der legendären Klingen und Artefakte, die auch in der Serie auftauchen. In Asien und dem Mittleren Osten gab es parallele Entwicklungen: Samurai-Grimms, die Oni oder Kitsune jagten, und persische Gelehrte, die Wesen katalogisierten. Doch die meisten dieser Traditionen wurden durch Kriege oder durch gezieltes Eingreifen von Wesenräten ausgelöscht.

Im europäischen Mittelalter wurden Grimms zu „Hexenjägern“. Die **Inquisition** war durchsetzt von Grimms, aber auch von Wesen, die ihre Macht für religiöse Zwecke missbrauchten. **Joan of Arc (Jeanne d’Arc)** könnte nach manchen Überlieferungen eine junge Grimm gewesen sein: Ihre „Visionen“ waren in Wahrheit die Fähigkeit, Wesen in ihrer Woge zu sehen. **Vlad Tepes**, der „Pfähler“ und historische Dracula, war höchstwahrscheinlich ein Königsschlangen-Wesen oder ein mit ihnen verbündeter Kriegsherr. Seine blutige Grausamkeit war mehr als bloße Propaganda. In der frühen Neuzeit, mit den großen Entdeckern, trugen Grimms ihre Kämpfe in die Neue Welt: **Hernán Cortés** traf bei der Eroberung Mexikos nicht nur auf die Azteken, sondern auf uralte Wesen, die sich als Götter verehren ließen. Viele ihrer Tempel waren in Wahrheit Kultstätten.

Frühe Neuzeit und Aufklärung

Die Aufklärung brachte eine neue Phase: Die Welt wollte rational werden, und die Existenz von Wesen wurde zunehmend ins Reich der Aberglauben verbannt. Doch hinter den Kulissen tobten weiter die Konflikte. Wesen nutzten die politische Instabilität – Hexenbiester und Royals beeinflussten Höfe und Intrigen in Europa. Grimms jener Zeit wandelten sich von offenen Jägern zu Spionen und Attentätern, die oft im Schatten der Politik arbeiteten. In dieser Epoche began n auch die Entstehung von Geheimbünden wie der **Wesenrat**, der versuchte, Wesen-Interessen zu bündeln. Gleichzeitig etablierten Grimms geheime Archive – darunter auch die Bibliothek, die später im Besitz von Nick Burkhardts Tante Marie war.

Das 18. Jahrhundert brachte eine Fassade von Rationalität, doch unter der Oberfläche brodelten Wesen und Grimms wie eh und je. **Isaac Newton** gilt in manchen Chroniken als ein Grimm, dessen Forschung in der Alchemie teilweise aus der Beobachtung von Magie und Ritualen stammte. Die Französische Revolution war nicht nur ein Aufstand des Volkes – sie war auch ein Machtkampf zwischen Wesen-Fraktionen, die die Aristokratie durchdrungen hatten. Berichte deuten an, dass **Robespierre** ein Hexenbiest war oder zumindest von einem solchen manipuliert wurde

Das 19. Jahrhundert

Die berühmtesten Namen dieser Zeit sind die **Gebrüder Grimm**. In der Serie deutet vieles darauf hin, dass ihre Märchensammlungen verschlüsselte Dokumentationen echter Begegnungen mit Wesen waren. Während die Öffentlichkeit ihre Geschichten als Volksmärchen abtat, erkannten Eingeweihte die verborgene Wahrheit. „Rotkäppchen“ verwies auf Blutbader, „Hänsel und

Gretel“ auf Kannibalwesen, „Der Froschkönig“ auf Amphibien-Wesen. Die Industrialisierung brachte zudem neue Herausforderungen: In wachsenden Städten wie Berlin, Paris oder London fanden Wesen neue Tarnmöglichkeiten. Grimms jagten nun nicht nur durch Wälder, sondern durch enge Gassen, Fabrikhallen und Häfen.

Die **Gebrüder Grimm** sind die wohl bekanntesten Namen: offiziell Sprachforscher und Märchensammler, inoffiziell Chronisten der Wesenwelt. Viele ihrer Märchen sind verschlüsselte Bestiarien.

Auch andere Persönlichkeiten lassen sich deuten:

- **Napoleon Bonaparte** – von Wesenräten unterstützt, möglicherweise selbst von einem Artefakt (vielleicht den Münzen von Zakynthos) beeinflusst.
- **Abraham Lincoln** – in manchen Fan-Theorien ein Grimm, der Wesen aufspürte, die im amerikanischen Bürgerkrieg Chaos schürten.

Der Zweite Weltkrieg

Eine besonders dunkle Epoche für Grimms und Wesen gleichermaßen. Die Nationalsozialisten in Deutschland machten sich Wesen-Kräfte zunutze – Hexenbiester, Könige und Blutbader dienten in SS-Einheiten oder Geheimprojekten. Grimms wurden sowohl von den Alliierten als auch von der Wehrmacht instrumentalisiert. Viele alte Bestiarien und Artefakte verschwanden in dieser Zeit, verschleppt in geheime Bunker oder Privatsammlungen. Die **Wolfsangel** – eine finstere Organisation aus Wesen – entstand in dieser Zeit als paramilitärische Einheit, die Wesen-Interessen mit Gewalt durchsetzen wollte. Manche Grimms kämpften im Untergrund, andere kollaborierten. Nach Kriegsende setzte sich das Ringen im Kalten Krieg fort, diesmal im Schatten der Geheimdienste.

Die Serie zeigt deutlich: Wesen waren tief in die nationalsozialistische Bewegung verstrickt. Die **Wolfsangel**, ein Wesen-Geheimbund, kollaborierte mit der SS. **Adolf Hitler** selbst wird in manchen Überlieferungen als Hundsjäger gedeutet – ein Wesen, dessen fanatischer Blick ganze Massen kontrollieren konnte. Andere Quellen behaupten, er sei von den Münzen von Zakynthos korrumpiert worden, was seine Besessenheit von Herrschaft und Reinheit erklären würde. Die Nazis experimentierten mit Wesen-Blut, Hexenritualen und Artefakten. Viele verschwanden nach Kriegsende – Gerüchte deuten darauf hin, dass Teile in die Hände alliierter Geheimdienste oder der Royals fielen. Auch auf alliierter Seite wirkten Grimms: **Winston Churchill** könnte Kontakte zu Grimms gehabt haben, ebenso wie **Charles de Gaulle**. Berichte von Spezialeinheiten, die Wesen jagten, kursieren bis heute.

Die Moderne

Während des Kalten Krieges nutzten beide Seiten Wesen als Spione und Attentäter. Der sowjetische Geheimdienst KGB setzte auf Inugami und Hexenbiester, während die CIA mit Grimms und Artefakten experimentierte. In Berlin nach dem Krieg war die Stadt ein Hexenkessel: Schwarzmarkt, Okkulte Zirkel, Wesen-Banden. Viele Grimms verloren dort ihr Leben. **John F. Kennedy** war angeblich in Kontakt mit Grimms, was auch seine Visionen für eine „neue Weltordnung“ beeinflusst haben könnte. Manche Theorien deuten sogar, dass seine Ermordung von Wesen-Gruppen geplant war, die seinen Einfluss fürchteten.

In der Gegenwart spielt Portland, Oregon, eine zentrale Rolle. Die Serie zeigt, dass die alten Konflikte nie verschwunden sind – sie haben sich n ur an die Moderne angepasst. Wesen leben mitten unter den Menschen, versteckt in Großstädten. Drogenhandel, Schwarzmarktgeschäfte und Familienfehden sind Ausdruck alter Strukturen in neuen Gewändern. Grimms sind inzwischen selten geworden, viele Blutlinien erloschen. Nick Burkhardt ist einer der letzten – und seine Geschichte zeigt, wie zerbrechlich das Gleichgewicht ist. Mit ihm werden alte Artefakte, uralte Rituale und die Verstrickungen des Wesenrates wieder in den Vordergrund gerückt. Die Machtkämpfe der Royals, die Intrigen der Hexenbiester und die Gewalt der Wolfsangel erinnern daran, dass die Kämpfe der Vergangenheit nie wirklich beendet wurden.

Links

Hier ist eine sorgfältig zusammengestellte **Linkliste zur TV-Serie *Grimm***, die dir als Spielleiter und Fan hilfreiche Ressourcen bietet – von offiziellen Seiten über Lexika bis hin zu Streaming-Angeboten. Perfekt, um tief in Hintergrundwissen, Episodeninfos und aktuelle Entwicklungen einzutauchen:

nützliche Links zur Serie *Grimm*

Offizielle Quellen

- **Offizielle NBC-Website zu *Grimm*** – Informationen zur Serie, Videos, Clips und Hintergrundcontent.
  (NBC)
- **(https://www.nbc.com/grimm?utm_source=chatgpt.com)**

Lexikon & Hintergrundwissen

- **Deutschsprachige Wikipedia – Grimm (Fernsehserie)** – Überblick zu Produktion, Handlung, Episoden, Staffeln und Charakteren.
  (Wikipedia)
- **(https://de.wikipedia.org/wiki/Grimm_%28Fernsehserie%29?utm_source=chatgpt.com)**
- **Englischsprachige Wikipedia – Grimm (TV series)** – Detaillierte Infos zu Entstehung, Besetzung, Episodenanzahl und Produktionsdaten.
  (Wikipedia)
- **(https://de.wikipedia.org/wiki/Grimm_%28Fernsehserie%29/Episodenliste?utm_source=chatgpt.com)**
- **Grimm Wiki (Fandom)** – Umfangreiches Community-Lexikon über Wesen, NSCs, Episoden, Staffeln und mehr.
  (grimm.fandom.com**)**
- **(https://grimm.fandom.com/wiki/Grimm_(TV_Series)?utm_source=chatgpt.com)**
- **(https://grimm.fandom.com/de/wiki/Grimm_Wiki)**

Streaming- & Seh-Empfehlungen

- **JustWatch – Grimm** – Übersicht, auf welchen Streaming-Plattformen die Serie derzeit verfügbar ist (z. B. Prime Video, Peacock).
  (justwatch.com)
- **(https://www.justwatch.com/us/tv-show/grimm?utm_source=chatgpt.com)**

Empfehlung für SL & Fans

- Für Hintergrundwissen und Mythologie: **Grimm Wiki** ist extrem wertvoll.
- Für schnelle Fakten zu Episoden und Produktionsdaten: **Wikipedia** (DE/EN) bietet klare Übersicht.
- Zum **Streaming-Status** der Serie: **JustWatch** zeigt dir, wo und in welcher Sprache du aktuell schauen kannst.
- Es gibt viele Grimm-bezogene Webseiten da draussen, suchen lohnt sich.....

Liste Aller Wesen und Auftreten in der Serie

Alle Wesen von A–Z

Name	Darstellung im Märchenbuch	Ähnlichkeit	Erster Auftritt
Abartige Aasfresser	Hyäne	Hyänen-ähnliches Wesen	*Die Truhe*
Abath	Einhorn	Einhorn-ähnliches Wesen	*Blondes Gift*
Ak-Moho-Alii	Hai	Hai-ähnliches Wesen	*Die Grimm-Chroniken*
Alp	Nachtalp	Dämon-ähnliches Wesen	*Der Alp*
Anubis	Anubis	Hund-ähnliches Wesen	*Der Fluch der Mumie*
Apgadnieks	Husky	Husky-ähnliches Wesen	*Im Wald der Kinder*
Aswang	Aswang	Dämonisch, vampirisch	*Die Opfergabe*
Ataktos Fuse	Dionysus	Zikaden-ähnliches Wesen	*Alle sieben Jahre*
Balam	Jaguar	Jaguar-ähnliches Wesen	*Fluss der verlorenen Kinder*
Barbatus Ossifrage	Unbekannt	Geier-ähnliches Wesen	*Bis auf die Knochen*
Bauernschwein	Schweinchen	Schwein-ähnliches Wesen	*Drei böse Wölfe*
Bienenwesen	Biene	Bienen-ähnliches Wesen	*Bienenkönigin*
Blutbader	Wolf	Wolf-ähnliches Wesen	*Es war einmal…*
Cracher-Mortel	Kugelfisch	Kugelfisch-ähnliches Wesen	*Die Untoten*
Cupiditas	Cupido	Amor-ähnliches Wesen	*Höllische Liebe*
Drang-Zorn	Dachs	Dachs-ähnliches Wesen	*Wilde Mischung*
Eisbiber	Biber	Biber-ähnliches Wesen	*Rattenfänger*
El Cucuy	El Cucuy	Legendenwesen	*Höllenhunde*
El Cuegle	El Cuegle	El Cuegle	*Das dritte Auge*
Excandesco	Phönix	Feuerwesen	*Lichterloh*
Feuerteufel	Drache	Drachen-ähnliches Wesen	*Feuerteufel*

Name	Darstellung im Märchenbuch	Ähnlichkeit	Erster Auftritt
Folterseele	Der Froschkönig	Frosch-ähnliches Wesen	*Herzensbrecher*
Fuchsteufel	Fuchs	Fuchs-ähnliches Wesen	*Hexenjagd*
Fuilcré	Ochse	Ochsen-ähnliches Wesen	*Kreuzigung*
Furis Rubian	Furis Rubian	Gehörntes Krötenwesen	*Teufel im Leib*
Gedächtnisesser	Krake	Oktopus-ähnliches Wesen	*Gedankenfänger*
Geier	Hexe	Geier-ähnliches Wesen	*Hexenjagd*
Geistervogel	Nachtigall	Vogel-ähnliches Wesen	*Goldkehlchen*
Gelumcaedus	Hexe/Troll	Alligator-ähnliches Wesen	*Dunkle Kanäle*
Gevatter Tod	Sensenmann	Mordwanze-ähnliches Wesen	*Gevatter Tod*
Glødendødyret	Unbekannt	Vogel-Echsen-ähnliches Wesen	*Das Relikt*
Glühwesen	Glühwurm	Alien-ähnliches Wesen	*Die Letzten ihrer Art*
Granitbestie	Riese / Troll	Oger-ähnliches Wesen	*Granitbestie*
Hasenfüßige Schnecke	Blobfisch	Blobfisch-ähnliches Wesen	*Wesen Nacht*
Hexenbiest	Hexe	Hexen-ähnliches Wesen	*Es war einmal…*
Höllentier	Höllenhund	Anubis-/Hund-ähnliches Wesen	*Höllenhunde*
Hufhänder	Seekelpie	Pferd-ähnliches Wesen	*Die Seuche*
Huntha Lami Muuaji	Unbekannt	Plattwurm-ähnliches Wesen	*Lockvogel*
Hyänenratte	Kaiser	Katzen-ähnliches Wesen	*Goldkehlchen*
Indole Gentile	Reh/Bambi	Damhirsch-ähnliches Wesen	*Die Geister der Weihnacht*
Innocuo Kröte	Kröte	Schildkröten-ähnliches Wesen	*Die andere Seite*
Inugami	Inugami	Geister-Hund	*Der Schutzgeist*
Jinnamuru Xunte	Sandmann	Fliegen-ähnliches Wesen	*Der Sandmann*

Name	Darstellung im Märchenbuch	Ähnlichkeit	Erster Auftritt
Jägerbär	Bär	Bären-ähnliches Wesen	*Bärenfalle*
Kackenkopf	Mistkäfer	Mistkäferwesen	*Das Relikt*
Kitsune	Kitsune	Polarfuchs-ähnliches Wesen	*Der Schutzgeist*
Kojote	Kojote	Kojotenwesen	*Kojoten*
Koschtschei	Koschtschei	Untoter Fürst	*Radioaktiv*
Königsschlange	Schlange	Kobra-ähnliches Wesen	*Nur über meine Leiche*
Krampus	Knecht Ruprecht	Dämonisch / Winterwesen	*Knecht Ruprecht*
Lebenssauger	Hässliches Entlein	Blutegel-ähnliches Wesen	*Brandzeichen*
Luisant-Pêcheur	Otter	Otterwesen	*Die Muse*
Luison	Unbekannt	Wolf-ähnliches Wesen	*Wolfsbrüder*
Löwenzahn	Löwe	Löwen-ähnliches Wesen	*Löwenspiele*
Malin Fatal	Wildschwein	Wildschweinwesen	*Radioaktiv*
Matança Zumbido	Zitteraal	Stromwesen	*Unter Strom*
Mantikor	Mantikor	Giftstachelwesen	*Mantikor*
Mauseherz	Maus	Mauswesen	*Von Mäusen und Menschen*
Mauvais Dentes	Säbelzahntiger	Säbelzahntigerwesen	*Bisswunden*
Murciélago	Fledermaus	Fledermauswesen	*Schrille Töne*
Musai	Muse	Elfen-ähnliches Wesen	*Die Muse*
Musasat Alsh-Shabab	Skarabäus	Skarabäuswesen	*Ewige Jugend*
Nagerstein	Der Rattenfänger	Rattenwesen	*Rattenfänger*
Najade	Meerjungfrau	Meerwesen	*Drei Schwestern*
Nashorn	Nashorn	Nashornwesen	*Löwenspiele*
Natterngecko	Unbekannt	Eidechsenwesen	*Es war einmal…*
Pflichttreue	Polar Tiger	Tigerwesen	*Wahres Gesicht*

Name	Darstellung im Märchenbuch	Ähnlichkeit	Erster Auftritt
Phansigar	Komodowaran	Komodowaranwesen	*Straße der Tränen*
Pista Falsa	Hering	Ablenkungswesen	*Der Alp*
Quijada Vil	Unbekannt	Gila-Echsenwesen	*Zeichen*
Rattentroll	Troll	Trollwesen	*Es war einmal…*
Raub-Kondor	Kondor	Kondorwesen	*Die Letzten ihrer Art*
Schakal	Schakal	Schakalwesen	*Drei Münzen*
Scharfblick	Eule	Eulenwesen	*Der Trank*
Schinderteufel	Unbekannt	Warzenschweinwesen	*Letzter Kampf*
Schreckensnatter	Schlange	Schlangenwesen	*Von Mäusen und Menschen*
Skalenzahne	Krokodil	Krokodilwesen	*Löwenspiele*
Spinnensatan	Jorogumo	Spinnenwesen	*Spinnenbiss*
Stangebär	Igel	Stacheltierwesen	*Die Seuche*
Steinadler	Adler	Adlerwesen	*Drei Münzen*
Taureus-Armenta	Minotaurus	Stierwesen	*Feuer und Flamme*
Taweret	Nilpferd	Nilpferdwesen	*Alle sieben Jahre*
Todesdogge	Jägersmann	Hundewesen	*Katz und Maus*
Trophäenjäger	Unbekannt	Wolf-ähnliches Wesen	*Skalpiert*
Tugendschaf	Schaf	Schafwesen	*Der gute Hirte*
Uhranuti	Falke/Uhu	Falkenwesen	*Unter der Erde*
Ungeziefer Greifer	Wiesel	Wieselwesen	*Unter der Erde*
Urzeitwesen	Big Foot	Big-Foot-ähnlich	*Blutrausch*
Varme Tyv	Unbekannt	Schlangenwesen	*Eiseskälte*
Vibora Dorada	Unbekannt	Drachenwesen	*Die Maske*
Vulpesmyrca	Unbekannt	Fuchsähnliches Wesen	*Hasenjagd*
Wældreór	El Chupacabra	Chupacabra	*Chupacabra*

Name	Darstellung im Märchenbuch	Ähnlichkeit	Erster Auftritt
Wasserechse	Seemonster	Echsenwesen	*Das Monster aus dem See*
Wendigo	Wendigo	Menschenfresserwesen	*Wendigo*
Weten Ogen	Unbekannt	Luchswesen	*Die Blutsbraut*
Wildauerochse	Auerochse	Stierwesen	*Letzter Kampf*
Wilder Fuchsteufel	Rumpelstilzchen	Goblinwesen	*Game Over*
Willahara	Hase	Hasenwesen	*Hasenjagd*
Yaguaraté	Jaguar	Jaguarkreatur	*Familienbande*
Zauberbiest	Hexe	Hexenwesen	*Wachgeküsst*
Ziegendämon	Blaubart	Ziegenwesen	*Ziegendämon*

Charakterbögen Grimm – D20

Als Textversion:

📜 **Grimm – D20 Charakterbogen (Textversion)**

1. Allgemeine Angaben

Feld	Erklärung	
Name		
Spieler		
Herkunft / Klasse	Grimm / Mensch / Wesen (Unterart)	
Hintergrund / Beruf	z. B. Polizist, Apothekerin, Privatdetektiv	
Anker	z. B. Tochter, Amulett, Heim	
Erfahrungsgrad (SG)	Neuling / Erfahren / Veteran / Altgedient	

2. Attribute & Modifikatoren

Attribut	Wert (1–20)	Modifikator (berechnet)
Stärke (STR)		
Geschick (GES)		
Konstitution (KON)		
Intelligenz (INT)		
Weisheit (WEI)		
Charisma (CHA)		

3. Kampfwerte

Wert	Basiswert / Bonus	Aktueller Wert
Trefferpunkte (TP)	Start + 1W10 (oder 1W8) + KON (bei Aufstieg angepasst)	
Rüstungsklasse (RK)	10 + GES-Mod. + Ausrüstung	
Initiative	GES-Mod. (+ evtl. Talent)	
Nahkampfangriff	STR-Mod. (+ Waffe/Fertigkeit)	
Fernkampfangriff	GES-Mod. (+ Waffe/Fertigkeit)	
Schaden	Waffe + Modifikator	

4. Fertigkeiten

Fertigkeitswert = Attributsmodifikator + Fertigkeitspunkt

Fertigkeit	Attribut	Bonus
Heimlichkeit	GES	
Wahrnehmung	WEI	
Einschüchtern	CHA	
Nachforschung	INT	
Okkultes Wissen	INT	
Medizin	INT	
Verhör	CHA	
Überreden	CHA	
Überleben	WEI	

Fertigkeit	Attribut	Bonus
Heimkunde (Wald/Stadt)	INT	
Handwerk (z. B. Alchemie)	INT	
Streetwise	INT	
Athletik	STR	
Schleichen	GES	
Wissen (Themengebiet)	INT	
Magiekunde	INT	

(bei Erschaffung: max +4, durch 5–6 Punkte verteilt, je nach Typ)

Notes:

5. Furcht- und Wahnsinnswerte

Wert	Zahl
Geistige Stabilität (GS)	10 + WEI-Mod.
GS Bonus (Abhärtung, start 0)	
Wahnsinnspunkte (WP, Start 0)	

6. Talente / Spezialfähigkeiten

Auswahl bei Erschaffung oder durch Aufstieg:

- Scharfsinn (Vorteil auf Wahrnehmung verborgener Details)
- Zäher Hund (+2 TP pro Aufstieg)
- Kontakte (vertrauter NSC je Stadt)
- Schnelle Reaktion (+2 Initiative)
- Magiegespür (Vorteil: magische Effekte erkennen)
- Witterung (Spüren & Riechen von Objekten/Wesen)

Notes:

7. Wesen (nur wenn zutreffend)

Unterart	Besonderheiten
Blutbader	+2 STR, Resistenz gegen Furcht (SG +2), „Sehen“ mit der Nase
Fuchsbau	Vorteil auf Täuschung & Diplomatie
Hexenbiest	Zugriff auf Magie ab Spielstart
Bauerschwein	Vorteil auf Heimlichkeit & Streetwise
Weitere	… (Bestiarium verwenden)

8. Magie & Rituale (wenn verfügbar)

Ritual / Zauber	SG	Wirkung	Rückschlag
Nebel der Vergessenheit	15	Erinnerungsverlust	Verlust eigener Erinnerungen
Herzsegen	25	Reinigung eines Herzens	WP-Übernahme

9. Ausrüstung

Slot	Gegenstand
Waffe	z. B. Pistole, Messer, Armbrust
Ausrüstung 1	z. B. Amulett, Kamera, Werkzeug
Ausrüstung 2	z. B. Notizbuch, Karte, Verbandszeug
Besondere Items	z. B. Artefakte, Hinweise

10. Notizen & Handouts

Hinweise / Skizzen / Namen / Symbole

(Freitext für Hinweise etc.)

11. Erfahrung & Entwicklung

Kategorie	Letzte Änderung
GS-Steigerung	(Würfelwurf bei Belastung)
WP-Erholung	(Erzählung / Ruhephase)
Fertigkeit gesteigert	(z. B. Nach erfolgreichem Wurf bei Lernversuch)
Besonderes Ereignis	(z. B. Albtraum überstanden)

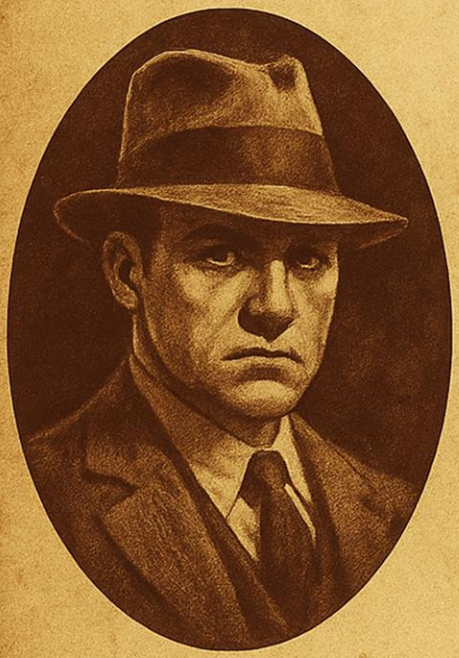
Charakterbogen reduziert (für die Kampagne)

Genereller Charakterbogen für D20

Charakterbogen Gangster

RECORD PERSONALE

MEMBRO DELLA FAMIGLIA



STR _____

CON _____

DEX _____

INT _____

WIS _____

CHA _____

MOVE _____

AC _____

ABILITÀ SPECIALI

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Charakterbogen Polizei

PERSONALAKTE DER POLIZEI

NAME _____

SPIELER _____

HERKUNFT/KLASSE _____

UNTERART _____

ATTRIBUTE

STR _____ _____

GES _____ _____

KON _____ _____

INT _____ _____

WEI _____ _____

CHA _____ _____

TALENTF/SPEZIAL-FAHIGKEITEN

_____

_____

KAMPF

TP __/AKTUELL

RK _____

ANGRIFFE

WAFFE _____

SCHADEN _____

MODIFIKATOR

FURCHT-WAHNSINN TRACKER

GS-MAXIMUM

AKTUELL

- SCHRECK
- -ZITTERN
- -PANIK

HINWEISE

FERTIGKEITEN + BONI

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

FURCHT-/WAHNSINN-TRACKER

GS-MAXIMUM _____

AKTUELL _____

SCHRECK

+ZITTERN

+PANIK

HINWEISE

– FURCHT-/WAHNSTNSEFFEKTE

1- SCHRECK
-1 AUF NACHSTE AKTION

3- ZITTERN,
-2 AUF ANGRIFFE/ FERTIGKEITEN

5- PAMIK
FLUGHT ODER ERSTARRUNG

FUBCHT-WAHNGIRN-EFFERTE

–1-NOANSUK – 1 AUPAKISTE

–2-SCUHIDII – 1 AUT DADIFITE

–3-PANZK, PIUCTT OZEX

Charakterbogen Privatdetektiv

CITY OF PORTLAND
PRIVATE DETECTIVE LICENSE

Name SAMUEL EVANS PLAYER

Occupation / Class INVESTIGATOR

Attributes

STR	STRENGTH	+6
DEX	GATHER INFO	+4
CON	DIPLOMACY	+2
INT	SPOT	+5
WIL	INSIGHT	+4
CHA	PSYCHOLOGY	+2
	HISTORY	+3
	LAW	+1

Talents / Special Abilities

Observant – +5% to Spot checks
Resilient – +3 Willpower Points
Steely Nerves – advantage when making Fear checks

KISs (max / current) ☒ ☒

Combat Values

HP (max / current) 30/28
AC 13
Attacks REVOLVER
DAMAGE 1D8+2

Skills (KIss/MAX/CIRIENT)

Observant – +5% to Spot hecks
Resilient – +3 Willpower Points
Steely Nerves – advantage when making Fear checks

Fear / Insanity SAN 43/4

SAN max 65 / current 54
IP current 4
+1 to all checks
−1 Fear checks

Evidence & Notes

Strange Symbol (sketched on reverse)

Strange Symbol (sketched on reverse)

BY ORDER OF THE POLICE COMMISSIONER

Charakterbogen Patient

Anhang: Grimm mit dem W100-System

Einführung

Obwohl „Grimm – D20“ auf einem vereinfachten d20-Grundgerüst basiert, lässt sich die Welt ebenso stimmungsvoll mit dem **W100-System** nach Art von *Call of Cthulhu* spielen.
Das prozentbasierte Regelwerk legt den Schwerpunkt stärker auf **Ermittlungen, Verletzlichkeit und geistige Zerrüttung** – Elemente, die sich hervorragend mit dem düsteren Grimm-Universum verbinden lassen.
Dieses Kapitel bietet Richtlinien zur **Konvertierung und Anpassung**.

Attribute & Übertragung

Die sechs klassischen Grimm-Attribute lassen sich ohne Bruch in das W100-System übertragen:

Grimm-Attribut	W100-Entsprechung	Anmerkung
Stärke (STR)	STR	Körperliche Kraft
Geschicklichkeit (GES)	DEX	Reflexe, Beweglichkeit
Konstitution (KON)	CON	Widerstandskraft, Zähigkeit
Intelligenz (INT)	INT	Wissen, Analyse, Schlussfolgerung
Weisheit (WEI)	POW	Willenskraft, Wahrnehmung, Resistenz gegen Wahnsinn
Charisma (CHA)	APP	Ausstrahlung, Charme, Manipulation

Berechnung wie in *Call of Cthulhu*: Jeder Wert wird in Prozent umgerechnet (Attribut × 5).
Beispiel: STR 12 → 60 %.

Fertigkeiten

Anstelle fixer Boni werden Fertigkeiten im W100-System als prozentuale Werte geführt.

- Ermittlungsfertigkeiten wie **Forensik, Kriminologie oder Okkultes Wissen** sind eigenständige Skills.
- Kampf- und Bewegungsfertigkeiten (Athletik, Heimlichkeit, Schießen) folgen den üblichen CoC-Äquivalenten.
- Soziale Fertigkeiten (Diplomatie, Täuschen, Verhören) werden übernommen und mit Prozentwerten versehen.

Konvertierungsregel:
Ein D20-Bonus von +1 entspricht ca. +5 % im W100-System.
Ein maximaler Bonus von +4 bei Erschaffung entspricht etwa 20 % über Basiswert.

Proben

- Es wird mit einem W100 gewürfelt.
- Erfolg: Wurf ≤ Fertigkeitswert.
- Schwierigkeit:
    - Regulär = voller Wert
    - Schwer = halber Wert
    - Extrem = ein Fünftel des Werts

Kritische Ergebnisse:

- 01 = kritischer Erfolg (maximaler Effekt, evtl. Bonus-Info).
- 100 oder 96–100 (je nach SL) = kritischer Fehlschlag (unerwartete Komplikationen).

Furcht & Wahnsinn

Die Geistige Stabilität (GS) wird durch **Sanity (SAN)** ersetzt.

- Startwert: POW × 5.
- Jeder Kontakt mit Schrecken, Wesen oder Magie kostet SAN (z. B. 1W4 bis 1W8).
- Wahnsinnspunkte (WP) entsprechen dem kumulativen SAN-Verlust.

Folgen:

- Temporärer Wahnsinn: bei Verlust von 5 oder mehr Punkten in kurzer Zeit.
- Dauerhafter Wahnsinn: wenn die Hälfte des SAN-Werts in einer Sitzung verloren geht.

Die Wahnsinnseffekte können direkt aus den CoC-Regeln übernommen werden – oder durch Grimm-spezifische Störungen (Paranoia vor Wesen, zwanghaftes Wogen, irrationale Rituale).

Kampf & Trefferpunkte

Trefferpunkte = (CON + STR) / 10.

- Menschen: meist 9–12 TP.
- Grimms & Wesen: je nach Unterart etwas höher (12–16).

Schaden richtet sich nach der verwendeten Waffe oder der natürlichen Attacke eines Wesens.

- Pistole: 1W10
- Jagdmesser: 1W6+1
- Blutbader-Klaue: 1W8+2

Besonderheiten wie **Silberanfälligkeit** oder **Magieempfindlichkeit** bleiben erhalten.

Magie & Rituale

Rituale und Tränke funktionieren wie in CoC:

- Gewürfelt wird meist auf **Okkultismus** oder eine spezifische Fertigkeit (z. B. Alchemie).
- SG aus D20 wird in Prozentwert übersetzt:
    - SG 10 = 50 % (leicht)
    - SG 15 = 30 % (mittel)
    - SG 20–25 = 10–15 % (schwer)

Kosten: Meist SAN-Verlust, evtl. körperliche Erschöpfung (KON-Wurf).
Fehlschlag = Rückschlag (Effekt schlägt fehl, kehrt sich um oder ruft Wesen an).

Wesen

Alle Wesen erhalten prozentuale Werte für Angriffe, Heimlichkeit, Furcht-Effekte etc.
Beispiel:
Blutbader

- Klauen 60 % (1W8+2 Schaden)
- Biss 40 % (1W6+1)
- Furcht-Effekt: Opfer würfeln SAN, bei Misserfolg −1W4 SAN

Entwicklung & Fortschritt

Wie in Call of Cthulhu:

- Nach erfolgreichem Einsatz einer Fertigkeit wird diese markiert.
- Am Ende des Abenteuers wird für jede markierte Fertigkeit gewürfelt: W100.
    - Wenn das Ergebnis **über** dem aktuellen Wert liegt → Steigerung um 1W10 %.
- Attribute steigen nur selten, durch besondere Ereignisse oder SL-Entscheidungen.

Dies entspricht auch der Logik von Grimm: Je mehr Erfahrung ein Charakter in einem Bereich sammelt, desto schwieriger wird es, noch besser zu werden.

Stimmung & Tonalität

Die W100-Version von Grimm betont:

- **Verletzlichkeit der Spieler** → Kämpfe sind gefährlich, Wahnsinn allgegenwärtig.
- **Ermittlungsarbeit** → Spuren sichern, Verhöre, okkulte Deutungen sind Kernmechanismen.

- **Grausame Konsequenzen** → Furcht, Wogen und Wahnsinn wirken stärker als im D20-System.

Damit wird Grimm weniger ein Action-Horror und mehr ein **investigativer Albtraum**, in dem jeder Sieg teuer erkauft ist.

Konvertierungstabelle: SG (D20) → Prozentwert (W100)

Um die Schwierigkeit von Proben aus den Grimm-D20-Regeln ins W100-System zu übertragen, kann folgende Tabelle genutzt werden:

SG im D20-System	Entsprechung im W100-System	Beispiel / Schwierigkeit
5–8	ca. 70–80 %	Einfach (offensichtliche Spuren, kooperativer Zeuge)
10	50 %	Mittel (Standardproben, triviale Magie)
12–14	40 %	Anspruchsvoll (gut versteckte Spuren, schwieriger Gegner)
15	30 %	Schwer (komplexes Ritual, erfahrene Lüge)
18–20	15–20 %	Sehr schwer (okkulte Geheimnisse, Elite-Wesen)
25+	5–10 %	Extrem (große Magie, finale Rituale, nahezu unmöglich)

Beispielcharaktere (W100-System)

1. Rosalie Calvert – Fuchsbau (Apothekerin)

- **STR 40, DEX 60, CON 50, INT 70, POW 65, APP 55**
- **TP:** 10
- **Fertigkeiten (Auswahl):**
  - Alchemie 65 %
  - Okkultes Wissen 50 %
  - Täuschen 55 %
  - Diplomatie 45 %
  - Heimlichkeit 35 %
- **Sonderfähigkeit:** Gestaltwandel (Vorteil auf Täuschen-Proben)
- **SAN:** 65
- **Besonderheit:** Vorteil auf Proben beim Erkennen und Zubereiten magischer Tränke.

2. Hank Griffin – Mensch (Polizist)

- **STR 55, DEX 50, CON 60, INT 50, POW 55, APP 60**
- **TP:** 11
- **Fertigkeiten (Auswahl):**
    - Schusswaffen 55 %
    - Verhören 60 %
    - Streetwise 50 %
    - Forensik 40 %
    - Athletik 50 %
- **Sonderfähigkeit:** Vorteil auf soziale Proben gegen Menschen.
- **SAN:** 55
- **Besonderheit:** Startet mit Polizeimarke, Dienstwaffe und Kontakten im Polizeiapparat.

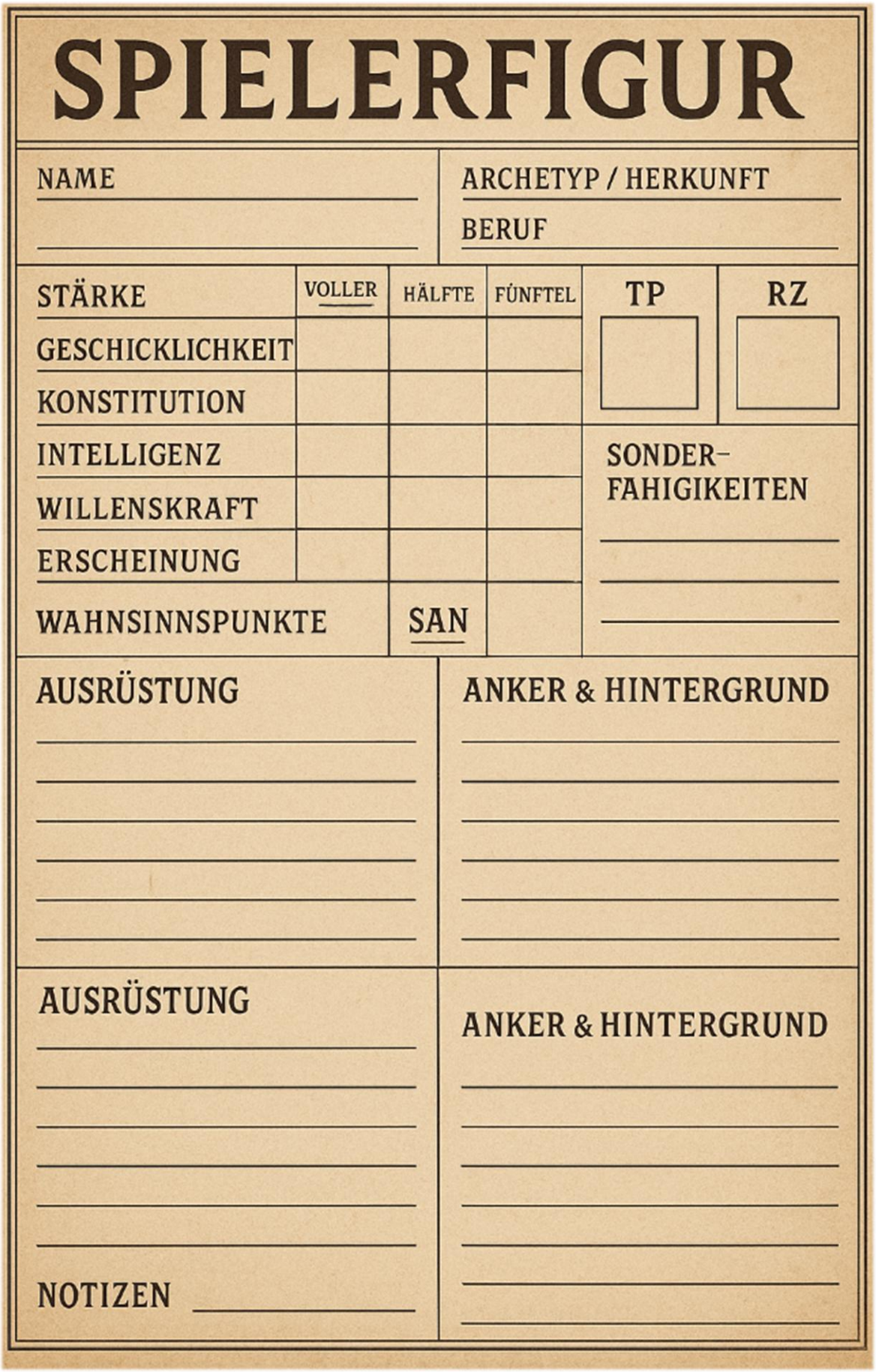
3. Blutbader (Beispiel-Wesen, NSC/SC)

- **STR 75, DEX 50, CON 65, INT 40, POW 55, APP 30**
- **TP:** 13
- **Angriffe:** Klauen 65 % (1W8+2), Biss 50 % (1W6+1)
- **Fähigkeiten:**
    - Raserei: +2 Schaden für 1W4 Runden, dafür RK −10 %
    - Furcht-Effekt: Opfer würfelt SAN, bei Misserfolg −1W4 SAN
- **SAN:** variabel
- **Schwäche:** Anfällig gegen Silber (doppelter Schaden).

Fazit

Mit diesen Richtlinien lässt sich **jede Grimm-D20-Kampagne nahtlos ins W100-System übertragen**.
Das Spielgefühl verschiebt sich: weniger heldenhaft, mehr **fragil und albtraumhaft**, aber auch noch näher an der Stimmung klassischer Horror-Investigationsspiele wie *Call of Cthulhu*.

Spielerbogen Call of Cthulhu Grim



SPIELERFIGUR

NAME

ARCHETYP / HERKUNFT

BERUF

STÄRKE	VOLLER	HÄLFTE	FÜNFTEL	TP	RZ
GESCHICKLICHKEIT					
KONSTITUTION					
INTELLIGENZ				SONDER-FÄHIGKEITEN	
WILLENSKRAFT					
ERSCHEINUNG					
WAHNSINNSPUNKTE		SAN			

AUSRÜSTUNG

ANKER & HINTERGRUND

AUSRÜSTUNG

ANKER & HINTERGRUND

NOTIZEN

Anhang: Grimm mit dem GUMSHOE System

Das **GUMSHOE-System** (bekannt aus *Trail of Cthulhu*, *Fear Itself* oder *Esoterrorists*) eignet sich hervorragend für Ermittlungs- und Mystery-Spiele. Da *Grimm* stark auf Nachforschungen, okkulte Spuren und soziale Interaktionen setzt, fügt es sich beinahe nahtlos in diese Struktur ein.
Im Folgenden findest du die Umwandlung der Kernmechaniken.

Grundprinzip

- **Fertigkeiten = Ermittlungsfähigkeiten + Allgemeine Fähigkeiten**
    - Ermittlungsfähigkeiten sichern dir immer Informationen. Kein „Scheitern“ bei der Spurensuche.
    - Allgemeine Fähigkeiten wie Kämpfen, Heimlichkeit oder Furchtproben erfordern Würfelproben.
- **Pool-System**: Jede Fähigkeit hat Punkte. Willst du besonders effektiv sein, kannst du 1+ Punkte ausgeben, bevor du den Würfelwurf machst (W6).

Figurenerschaffung

1. **Linie wählen** (Grimm, Mensch, Wesen)
    - Grimm: Zugriff auf spezielle Wahrnehmung (Erkennen von Wesen). Startet mit einem Malus: wirkt auf Wesen bedrohlich (Furchtproben für NSC-Wesen).
    - Mensch: Mehr soziale und investigative Punkte.
    - Wesen: Besondere Unterart-Fähigkeiten, z. B. *Kräuterwissen* (Hexenbiest) oder *Geruchssinn* (Blutbader).
2. **Ermittlungsfähigkeiten verteilen**
    - Je nach Gruppe und Setting 20–25 Punkte.
    - Beispiele: Okkultismus, Verhör, Forensik, Magie/Alchemie, Netzwerke, Überleben.
3. **Allgemeine Fähigkeiten**
    - 40–60 Punkte, je nach gewünschter Spielhärte.
    - Beispiele: Kämpfen, Schießen, Heimlichkeit, Stabilität (statt GS), Gesundheit.

Magie & Alchemie

- Wird als **Ermittlungsfähigkeit** (Okkultismus oder Alchemie) freigeschaltet.
- Rituale kosten **Poolpunkte** (z. B. 2–4), die Regeneration erfolgt erst nach Szenenwechseln oder durch Ruhe.
- Rückschläge bei zu riskanten Anwendungen: Stabilitätsverlust, körperliche Schäden oder narrative Konsequenzen.

Furcht & Wahnsinn

- **Stabilität** ersetzt Geistige Stabilität (GS).
- Wesen, die einem Grimm ins Gesicht sehen, würfeln gegen Stabilitätsverlust (Furcht).
- Auch Spielercharaktere riskieren Stabilitätsverlust bei übernatürlichen Entdeckungen.

Kampf

- Kämpfen (Nahkampf) und Schießen (Fernkampf) als **Allgemeine Fähigkeiten**.
- Standard-GUMSHOE: Wurf 1W6 + ausgegebene Punkte gegen Ziel-Schwierigkeit (meist 3–4).
- Wesen erhalten besondere Widerstände (Silber, Feuer, Magie).

Entwicklung

- Nach einem Abenteuer dürfen **Punkte in Ermittlungsfähigkeiten** leicht steigen (1–2).
- Allgemeine Fähigkeiten regenerieren Pools, aber dauerhafte Erhöhungen sind seltener (nur nach größeren Kampagnen).
- Optional: Übernehme den Mechanismus aus deinem Grimm-Fortschrittskapitel → Fertigkeit oft genutzt → Wurf, ob sie steigt.

Beispiel: Grimm-Figur in GUMSHOE

- Ermittlungsfähigkeiten: Okkultismus 3, Wahrnehmung 4, Verhör 2, Alchemie 2.
- Allgemeine Fähigkeiten: Kämpfen 8, Schießen 4, Heimlichkeit 6, Stabilität 8, Gesundheit 6.
- Besonderheit: Vorteil bei Proben zum Erkennen von Wesen, Malus: Wesen reagieren mit Angst oder Aggression.

Im Gumshoe-System werden Fähigkeiten nicht ausgewürfelt, sondern über Punktepools verwaltet. Diese Punkte können eingesetzt werden, um Hinweise automatisch zu erhalten oder um besondere Effekte zu erzielen. Kämpfe und körperliche Herausforderungen können mit einfachen Würfelmechanismen (meist W6) abgewickelt werden.

Hier eine **Übersichtstabelle für Grimm im Gumshoe-System**:

Fertigkeiten- und Pool-Tabelle (Grimm – Gumshoe-System)

Kategorie	Fertigkeit / Attribut	Startpool (Mensch)	Startpool (Grimm)	Startpool (Wesen)	Anmerkungen
Körperlich	Kraft	8	9	10	Nahkampf, Tragen, Einschüchtern
	Geschicklichkeit	8	9	9	Fernkampf, Heimlichkeit
	Konstitution	8	8	10	Widerstand, Zähigkeit
Geistig	Intelligenz	10	8	8	Rätsel, Logik, Analysen
	Weisheit / Wahrnehmung	9	11	8	Grimm erhalten Bonus beim Entdecken von Wesen
	Charisma	10	8	9	Menschen erhalten Vorteil in sozialen Situationen
Ermittlungen	Forensik / Spurensuche	6	6	5	Klassische Gumshoe-Investigativfertigkeit
	Okkultes Wissen	5	7	7	Wesen und Grimms starten stärker
	Verhören / Soziale Taktik	6	5	5	Menschen können hier Zusatzpunkte erhalten
Sonderpools	Grimm-Sicht (nur Grimms)	–	6	–	Zum Erkennen und Interpretieren von Wogen
	Wesenkräfte (nur Wesen)	–	–	6–10	Je nach Unterart, dient als Spezialfertigkeit
	Mut / Geistige Stabilität	6	8	6	Einsatz gegen Furchteffekte

Mechanik

- **Pools**: Punkte werden zu Beginn einer Szene oder Probe eingesetzt, um Würfe zu modifizieren oder automatische Hinweise zu garantieren.
- **Wurf**: Standardwürfe erfolgen mit W6 gegen eine Schwierigkeit (meist 3–4). Eingesetzte Punkte aus Pools werden auf das Ergebnis addiert.

- **Furcht / Wahnsinn**: Wie im Originalsystem wird geistige Stabilität als Pool geführt. Sinkt dieser zu stark, treten Effekte wie Panik, Paranoia oder Kontrollverlust auf.
- **Regeneration**: Pools füllen sich nach Szenenende oder durch Ruhe/Anker wieder auf. Manche Punkte (z. B. Grimm-Sicht oder Wesenkräfte) regenerieren nur bei besonderen Bedingungen (z. B. Ritual, Nahrung, Meditation).

Beispielcharaktere (Grimm – Gumshoe-System)

Nick Burkhardt (Grimm-Detektiv)

- Rolle: Polizist, Grimm, Ermittler zwischen den Welten
- Körperlich: Kraft 9, Geschicklichkeit 9, Konstitution 8
- Geistig: Intelligenz 8, Weisheit 11, Charisma 7
- Ermittlungen: Spurensuche 7, Verhören 6, Okkultes Wissen 7
- Sonderpools: Grimm-Sicht 8, Mut 8
- Besonderheiten:
    - Vorteil beim Erkennen von Wesen (Wogen)
    - Kann Artefakte und alte Rituale identifizieren
    - Moralischer Kompass: verliert Stabilität, wenn er unschuldige Wesen zu Unrecht verletzt
- Typischer Einsatz: Erkennt sofort subtile Spuren in Tatorten, kann Wesen enttarnen, selbst wenn diese unter Menschen agieren.

Monroe (Blutbader, Uhrmacher, Experte für das Alte Wissen)

- Rolle: Wesen-Verbündeter, liefert Wissen und Unterstützung
- Körperlich: Kraft 8, Geschicklichkeit 8, Konstitution 10
- Geistig: Intelligenz 9, Weisheit 9, Charisma 8
- Ermittlungen: Okkultes Wissen 8, Spurensuche 5, Heimlichkeit 5
- Sonderpools: Wesenkräfte (Blutbader-Wut) 6, Mut 7
- Besonderheiten:
    - Kann zwischen zivilisierter Ruhe und wilder Raserei wechseln
    - Vorteil beim Aufspüren durch Geruch
    - Stabilität sinkt, wenn er zu lange „unterdrückt“ – Gefahr der unkontrollierten Raserei

- **Typischer Einsatz**: Liefert Hintergrundwissen über Wesen und Rituale, hält Nick den Rücken frei, wenn rohe Gewalt gefragt ist.

Rosalee Calvert (Fuchsbau, Kräuterhändlerin, Heilerin)

- **Rolle**: Alchemistin, Diplomatin, Herz des Teams
- **Körperlich**: Kraft 7, Geschicklichkeit 8, Konstitution 9
- **Geistig**: Intelligenz 10, Weisheit 10, Charisma 10
- **Ermittlungen**: Okkultes Wissen 9, Verhören/Diplomatie 8, Heilkunst 7
- **Sonderpools**: Wesenkräfte (Fuchsbau-Charm) 7, Mut 6
- **Besonderheiten**:
    - Vorteil auf soziale Interaktionen mit Wesen und Menschen
    - Kann Tränke brauen, die Pools regenerieren oder Stabilität sichern
    - Hat ein großes Netzwerk durch ihren Laden
- **Typischer Einsatz**: Heilt geistige Stabilität durch Kräuter, vermittelt zwischen Wesen und Grimm, erkennt Gefahren in Ritualtexten.

Gumshoe Charakterbogen

CHARAKTERBOGEN

CHARAKTER _____ SPIELER _____

ALTER _____ BERUF _____

GESCHLECHT _____

ERMITTLUNG

Akademia _____

Befragung _____

Fotensik _____

Fotografie _____

Gabe zur Einschütterung _____

Kriminalistik _____

Medizin _____

Mythos _____

Okultistik _____

Streetwise _____

Wache Observation _____

_____

ALLGEMEIN

Athletik _____

Fahren _____

Fernkampf _____

Finanzen _____

Infiltration _____

Kampfkunst _____

Nahkampf _____

Rechtskunde _____

Reparatur _____

Stabilität _____

Verbergen _____

Verhandeln _____

Verschleiern _____

BESCHREIBUNG

_____

_____

_____

_____

_____

STABILITÄT _____

HEALTH _____

_____

_____

_____

_____

Umwandlung Call of Cthulhu / CoC D20 Module in Grimm D20

Methode I: Nur Regelkonvertierung

Über die Schwelle – Grimm trifft Cthulhu

Nicht immer führen die Schattenpfade in Wälder oder Märchendörfer. Manche Wege reichen tiefer – hinaus in den kalten, schwarzen Raum, hinein in die Katakomben unter Arkham oder in die endlosen Meere der Tiefen Wesen. Dieses Kapitel erklärt, wie du **Call of Cthulhu Szenarien** mit den **Grimm D20-Regeln** leitest.

---

1. Sanity & Wahnsinn

CoC arbeitet mit **Sanity**, Grimm D20 bereits mit **Furcht & Wahnsinn**.

- **Grundregel:** Ein Sanity-Wurf (CoC) = ein *Wahnsinnswurf* (Grimm).
- **Sanity-Verlust** wird 1:1 in Wahnsinnspunkte übertragen.
- **Schwellen:**
    - *Temporärer Wahnsinn* in CoC = „Kurzzeitige geistige Störung“ in Grimm.
    - *Indefinite Insanity* = „Dauerhafte Störung“ (wie bei Grimm-Wahnsinnstabellen).

👉 Damit bleibt die Wirkung identisch, nur die Terminologie verschiebt sich.

---

2. Fertigkeiten-Umrechnung

CoC (klassisch) nutzt Prozente, CoC D20 nutzt Fertigkeiten. Grimm D20 ist kompatibel mit D20.

Konvertierung:

Call of Cthulhu (Prozent / D20)	Grimm D20 Fertigkeit
Spot Hidden / Search	Wahrnehmung
Library Use / Knowledge (Mythos)	Wissen (Okkult) / Wissen (Wesen & Mythos)
Occult	Wissen (Okkult)
Psychology	Menschenkenntnis
Persuade / Fast Talk	Diplomatie / Bluffen
Firearms	Schusswaffen

Call of Cthulhu (Prozent / D20)	Grimm D20 Fertigkeit
Cthulhu Mythos (spezial)	**Wissen (Cthulhu-Mythos)** – als eigene Fertigkeit in Grimm D20 hinzufügbar

👉 **Neue Fertigkeit**: *Wissen (Cthulhu-Mythos)*

- Kann nicht über normale Stufensteigerung gewählt werden.
- Nur durch Konfrontation mit Mythos-Büchern, Ritualen oder Wesen erlernbar.
- Erhöhungen kosten doppelten EP-Aufwand.

---

3. Mythos-Kräfte & Magie

CoC kennt Mythos-Zauber, oft mit hohen Kosten.

- **In Grimm D20** gelten sie als „dunkle Rituale“.
- **Kosten:** Statt nur Wahnsinn → Kombination aus **Wahnsinn + Attributsschaden** (z. B. KON oder INT).
- **Spruchdauer & Risiko:** Wie bei CoC, aber fülle die Mechanik mit Grimm-typischem Würfelwurf (SG 20–30).
- **Belohnung:** Der Spieler erhält bei Erfolg *Wissen (Cthulhu-Mythos)* +1.

---

4. Monster & Große Alte

- Übernimm die Werte aus CoC D20 direkt, wo möglich.
- **Falls nur Prozentwerte vorliegen:**
  - Attacke % ÷ 5 = Grundangriffbonus in Grimm D20.
  - Schaden = wie beschrieben.
  - Rüstung (Armor) = Damage Reduction (DR).
- **Resistenzen:** Mythos-Kreaturen sind in Grimm D20 *Wesen außerhalb der Märchenordnung*. Sie sind immun gegen Märchenfähigkeiten, aber anfällig für **Mythos-spezifische Rituale**.

👉 Praktische Faustregel:

- Normale Gegner (Kultisten, Deep Ones) → Direkt übernehmbar.
- Große Alte (Cthulhu, Nyarlathotep) → unbesiegbar. Spiele sie als *Plot-Entitäten*, nicht als Gegner mit HP.

---

5. Heldenrollen im Crossover

Grimm-Ermittler behalten ihre Klassen, erhalten aber Zugriff auf:

- **Neue Fertigkeit:** Wissen (Cthulhu-Mythos).
- **Neue Zustände:** „Mythos-Berührung“ (führt zu dauerhaften geistigen und physischen Veränderungen).
- **Neue Gegenstände:** Artefakte, Mythos-Bücher → behandeln wie magische Items, aber mit Wahnsinnskosten.

---

6. Szenarioeinbindung

Wie führt man Grimm-Helden in ein CoC-Szenario ein?

1. **Schattenpfad** – ein Märchenportal öffnet sich in Arkham oder Innsmouth.
2. **Wesenrat-Mission** – die Helden werden entsandt, weil sich eine Wesen-Bedrohung mit dem Mythos überschneidet.
3. **Träume & Visionen** – Spieler werden in Traumlande gezogen und wachen mitten in einem CoC-Abenteuer auf.

---

7. Beispiel-Mechanismen

- **Mythos-Kontakt:** Jeder erste Kontakt mit einem Mythos-Wesen → sofort SG 15 Wahnsinnswurf. Misslingen: 1W6 Wahnsinnspunkte.
- **Lesen eines Mythos-Buchs:**
  - Dauer: Wochen/Monate.
  - Belohnung: Wissen (Cthulhu-Mythos) +1–3.
  - Kosten: 1W10 Wahnsinnspunkte + 1W4 Attributsschaden (INT oder KON, SL-Entscheid).
- **Kultistenrituale:** Zauber in CoC können 1:1 übernommen werden, nur Kosten auf Grimm-System umgelegt.

---

8. Kampagnen-Tipps

- Nutze **CoC-Abenteuer** unverändert. Grimm-Ermittler sind Gäste in dieser Welt.
- Die Spieler werden feststellen, dass Wesenlogik nicht hilft – Märchenkräfte prallen ab, nur Wissen und Mut helfen.
- Dadurch entsteht ein echter Reiz: Märchencharaktere, die gegen kosmischen Horror antreten.

Kurz gesagt:

👉 Du brauchst keine Welten anzupassen – nur **Regelbrücken**:

- Sanity → Wahnsinn.
- Cthulhu-Mythos-Fertigkeit neu hinzufügen.
- Monsterwerte aus D20 oder mit Prozent÷5 umrechnen.
- Zauber = Rituale mit doppelter Kostenlast.

Beispielkonvertierung: Grimm D20 im Orient-Express (Methode I)

Setting

Die Helden werden vom **Wesenrat** oder einer verbündeten Organisation nach Europa entsandt. Offizieller Vorwand: Sie sollen einer Reihe mysteriöser Vorfälle nachgehen, die sich an Bord des berühmten Orient-Express ereignen. Inoffiziell: Mehrere Quellen deuten auf die **Simulacrum-Teile** (ein zentrales Mythos-Artefakt der Kampagne).

Der Zug selbst wird als „Schattenpfad-gefärbte Übergangsstätte" erklärt: Märchen- und Mythos-Energie überlagern sich. Dadurch können Grimm-Ermittler hier überhaupt agieren.

Einstiegsszene

Die Spieler erhalten in Paris ein Päckchen mit Dokumenten über eine verschwundene Statue. Kurz darauf werden sie Zeugen eines Mordes auf dem Bahnsteig.

👉 **Regelmechanik:**

- Wahrnehmungswurf (SG 15), um den Angreifer zu erkennen.
- Bei Misserfolg: nur blutige Spuren, die sofort im Gedränge verschwinden.

Wichtige Mechanismen für die Grimm-Regeln

1. Wahnsinn & Mythos-Kontakt

- Jede Begegnung mit einem Artefakt-Teil (Simulacrum) → SG 15 Wahnsinnswurf.
- Misslingen: 1W6 Wahnsinnspunkte + kurzzeitige Halluzinationen.
- Wiederholter Kontakt → dauerhafte Störungen (Alpträume, Zwangshandlungen).

2. Mythos-Bücher & Rituale

- Statt Märchenhandschriften: Originale CoC-Bücher (z. B. *Unaussprechlichen Kulten*).
- Studium: Wochen → Wissen (Cthulhu-Mythos) +1.
- Kosten: 1W10 Wahnsinn + 1W4 Attributsschaden (INT).

3. Kämpfe

- **Kultisten**: Werte wie Grimm-NPC-Söldner, aber mit „Mythos-Fanatismus" (Unerschütterlich: +4 Moralboni, Immun gegen Furcht).

- **Ghule**: Verwende Grimm-Werte für „Wiedergänger“, aber gib ihnen Kriechgang + Tunnelverhalten.
- **Shoggoth**:
    - KP: 200+
    - Angriff: Tentakelschlag +20, 2W10 Schaden + Würgen
    - Resistenz: Immun gegen normale Waffen, nur Sprengstoff oder Feuer wirkt.
    - Wahnsinn: Begegnung → 1W10 Punkte.

Beispiel-NSC (Grimm D20 Werte)

Kultist im Orient-Express

- Klasse: Fanatiker (Basis: Menschlicher Schurke 3 / Kleriker 1)
- TP: 22
- Rüstungsklasse: 14
- Angriffe: Dolch +3 (1W4), Revolver +2 (1W8)
- Besondere Fähigkeit: Fanatischer Mut (Immun gegen Furcht-Effekte)
- Fertigkeiten: Wissen (Okkult) +5, Bluffen +6, Diplomatie +4

Beispiel-Szenenablauf (Kurzfassung)

1. **Paris – Auftakt:** Spieler erhalten Hinweis auf Simulacrum.
2. **Erste Nacht im Zug:** Kultisten versuchen, ein Gepäckstück zu stehlen.
    - Begegnung: 3 Kultisten.
    - Wahnsinnsauslöser: im Gepäck → eine abgetrennte, lebendige Statue-Hand.
3. **Mailand – Katakomben:** Ghule greifen an.
    - Dunkle Tunnel, Flackerlicht.
    - Grimm-Regel: Furcht & Wahnsinn-Wurf beim ersten Ghul-Kontakt.
4. **Venedig – Maskenball:** Spieler müssen eine Gesellschaft infiltrieren, Kultisten enttarnen.
    - Fertigkeitswürfe: Verkleidung (SG 18), Bluffen (SG 20).
5. **Endstation Konstantinopel:** Zusammenführung der Teile → Shoggoth-Angriff.
    - Endkampf unmöglich, Ziel: Überleben / Artefakt zerstören.

Besondere Grimm-Anpassungen

- **Reisender Mythos:** Der Zug selbst ist ein „Übergangsort“ zwischen Märchen- und Mythos-Welt → ermöglicht Wesenrat-Intervention.
- **Artefakte:** Teile des Simulacrum verursachen Wahnsinn, aber auch *Märchenkräfte* (z. B. +2 Stärkebonus, Heilung). Kosten: jeder Einsatz = weiterer Wahnsinnswurf.
- **Träume:** Traumsequenzen im Zug können Grimm-typisch inszeniert werden (Kinderreime mit verborgenen Hinweisen).

Fazit

So kannst du ein *Orient-Express-Szenario* nahezu unverändert mit Grimm D20 spielen:

- Verwende alle Original-Orte und Gegner.
- Führe **Wissen (Cthulhu-Mythos)** als neue Fertigkeit ein.
- Übertrage Sanity-Verluste 1:1 in Grimm-Wahnsinn.
- Passe Monsterwerte an (Prozent → D20).
- Kultisten bleiben Kultisten, nur etwas regeltechnisch verdichtet.

Alternativ:Methode II: Cthulhu Mythos in Grimm Mythos übertragen

Von Call of Cthulhu zu Grimm D20

Viele Spielleiter möchten bestehende Abenteuer nicht völlig neu erfinden, sondern bereits bewährte Szenarien nutzen. Gerade *Call of Cthulhu* – ob in seiner klassischen Fassung oder in der D20-Variante – bietet eine Fülle von investigativen Abenteuern, die sich hervorragend in die düstere Märchenwelt von **Grimm D20** übertragen lassen. Dieses Kapitel zeigt Schritt für Schritt, wie eine solche Umwandlung gelingt, dabei wird der Cthulhu Mythos komplett durch Grimm Mythos ersetzt, von der einen in die andere Welt übertragen.

---

1. Grundstimmung übertragen

- **Call of Cthulhu** arbeitet mit kosmischem Horror und unvorstellbaren Mächten.
- **Grimm D20** ersetzt diese fremdartigen Schrecken durch Wesen, Mythen und uralte Flüche aus dem Schattenreich.

👉 **Leitregel:** Kosmische Mächte werden zu „alten Märchenmächten“, fremde Götter zu Wesenfürsten, und Monstrositäten zu dämonischen oder verfälschten Grimm-Wesen.

Beispiel:

- Ein Shoggoth wird zu einem *Nakklavi* oder einem Schattenwesen.
- Der Große Alte Cthulhu könnte durch einen uralten Wesenherrscher ersetzt werden, der in Fesseln liegt und durch das Wirken der Spieler bedroht wird.

---

2. Charakterrollen anpassen

- In CoC sind die Spieler zumeist Ermittler, Forscher, Ärzte, Polizisten.
- In Grimm D20 sind diese Rollen weiterhin nutzbar, werden aber durch **Wesenwissen**, **Ermittlerhintergründe** und **besondere Bindungen zur Schattenwelt** ergänzt.

👉 **Anpassung:**

- **Okkultist / Mythosgelehrter → Mythologieexperte mit Wissen über Wesen**
- **Privatdetektiv → Jäger oder Ermittler mit Kontakt zum Wesenrat**
- **Wissenschaftler → Forscher, der Märchenmythen rationalisieren will**

---

3. Regeln konvertieren

Fertigkeiten

- CoC nutzt prozentbasierte Fertigkeiten oder d20-Skills (je nach Version).
- Grimm D20 übernimmt die D20-Mechanik. Viele Fertigkeiten lassen sich direkt übertragen (Spot Hidden → Wahrnehmung, Occult → Wissen (Wesen), etc.).

Wahnsinn & Stabilität

- CoC: Sanity als Kernmechanik.
- Grimm D20: **Furcht & Wahnsinn** bereits integriert (siehe eigenes Kapitel).
  👉 Nutze dieselben Trigger (entsetzliche Enthüllungen, Konfrontation mit übernatürlichem Grauen), aber ersetze Mythos-bedingte Wahnsinnseffekte durch Wesen-bezogene Ängste und Märchenflüche.

Kämpfe

- D20-Werte lassen sich leicht übernehmen.
- Nicht-menschliche Gegner brauchen Anpassungen (Wesenkräfte statt Mythosfähigkeiten).

---

4. Gegner & Schrecken umwandeln

CoC-Monster sind oft unbesiegbar oder grotesk fremdartig. In Grimm D20 sollten sie:

- **Verstehbar, aber nicht weniger schrecklich** wirken.
- **Einen märchenhaften Ursprung** besitzen.
- **Symbolische Bedrohung** darstellen (z. B. „die Hexe frisst Kinder“ statt „der Mi-Go entnimmt Gehirne“).

Beispiel:

- **Mi-Go** (Hirntransporter) → *Alptraumkobolde*, die Erinnerungen rauben.
- **Tiefes Wesen** → *Wasserwesen aus uralten Märchen* (Nöck, Selkie, Rusalka).

---

5. Szenario-Struktur anpassen

- **CoC-Szenarien** sind meist investigativ mit eskalierendem Horror.
- **Grimm D20-Szenarien** können dies übernehmen, aber sollten **märchenhafte Hinweise, Symbole und Legenden** stärker betonen.

👉 **Regel:** Ersetze „okkulte Bücher“ durch Märchenhandschriften, alte Kinderlieder oder Runen.

---

6. Kampagnenrahmen

Ein klassischer CoC-Kampagnenbogen (z. B. „Masks of Nyarlathotep“) lässt sich übertragen, indem man:

- Die übergeordnete Mythos-Bedrohung durch eine **Wesenverschwörung** ersetzt.
- Lokale Schrecken durch regionale Märchenmonster ersetzt.
- Geheimgesellschaften (z. B. Kultisten) durch **Wesenlogen, Hexenzirkel oder den Schwarzen Hof** austauscht.

---

7. Praktische Konvertierungstabelle

Call of Cthulhu	Grimm D20
Sanity-Verlust	Furcht & Wahnsinn
Mythos-Bücher	Märchenhandschriften / Kinderlieder
Große Alte	Wesenfürsten / alte Märchenmächte
Kultisten	Hexenzirkel, Schwarzer Hof
Monster	Grimm-Wesen (angepasst)
Ermittler	Ermittler + Bindung zur Schattenwelt

---

8. Tipps für den Spielleiter

1. **Atmosphäre wahren** – Nutze dieselben investigativen Spannungsbögen, aber färbe sie mit Märchenmotiven.
2. **Nicht alles erklären** – Auch in Grimm sollte manches unklar und verstörend bleiben.
3. **Spielerhandouts anpassen** – Statt Zeitungsartikeln lieber alte Balladen, Märchenzeichnungen oder Kinderreime.
4. **Gefahr skalieren** – Wesen sind tödlich, aber oft besiegbar. Achte darauf, dass Spieler nicht nur verzweifeln, sondern auch handeln können.

Konvertierung desselben Moduls mit Methode II

Horror im Märchen-Orient-Express

(Grimm D20 Konvertierung)

Grundidee

Statt einer Konfrontation mit dem Cthulhu-Mythos geraten die Ermittler in eine Verschwörung alter Wesen und Märchenfiguren, die an Bord des Orient-Express ein uraltes Artefakt zusammentragen wollen: das **Simulacrum** wird zu einer **zerbrochenen Märchenstatue** (die „Herzkönigin“ oder der „Steinerne Prinz“), deren Einzelteile über die Zugroute verstreut sind.

Märchenhafte Umdeutung der Mythos-Elemente

Original (CoC)	**Grimm D20 Märchen-Variante**
Cthulhu-Mythos	Alte Märchenmächte, Wesenfürsten
Simulacrum	Zerbrochene Märchenstatue (Herzkönigin / Steinerner Prinz)
Kultisten	Hexenzirkel, Schwarzer Hof-Agenten
Ghule	Wiedergänger aus alten Sagen
Shoggoth	Der „Schwarze Kutscher“ – gestaltlose Schattenwesen, das Seelen raubt
Mythos-Bücher	Verfluchte Märchenlieder, alte Balladen
Sanity-Verlust	Grimm-Regel: Furcht & Wahnsinn

Szenario-Aufbau (Märchenvariante)

1. Auftakt in Paris

Die Ermittler werden vom Wesenrat entsandt, um eine Serie von **Märchenmorden** zu untersuchen. Auf dem Bahnsteig wird ein Mann von einem schwarzen Schatten verschlungen. Er hinterlässt ein Kästchen: darin eine **Steinerne Hand**, die sich lebendig bewegt.

👉 Spielmechanik:

- SG 15 Wahrnehmung → Schattenkutscher kurz sichtbar.
- Furcht & Wahnsinn-Wurf bei Sichtung der Hand.

---

2. Erste Nacht im Zug

Hexenzirkel-Mitglieder versuchen, das Artefaktstück zu stehlen.

- Begegnung: 3 Hexenschergen (Werte: Menschliche Schurken 3).
- Artefakt strahlt spürbare Macht aus:
    - Träger erhält +2 Stärke.
    - Kosten: bei jeder Nutzung 1W6 Wahnsinnspunkte.

---

3. Mailand – Katakomben

Unter den Straßen leben **Wiedergänger**, die von der Energie der Statue angelockt werden.

- Szene: Dunkle Katakomben, flackernde Fackeln.
- Gegner: 5 Wiedergänger (Grimm-Werte: Untote 2–3).
- Wahnsinnsauslöser: Die Ermittler erkennen, dass die Untoten **mit Kinderreimen flüstern**, die sie aus ihrer Kindheit kennen.

---

4. Venedig – Maskenball

Ein Hexenzirkel veranstaltet einen Maskenball, um unbemerkt weitere Statue-Teile zu übergeben.

- Fertigkeitsproben: Verkleidung (SG 18), Bluffen (SG 20).
- Stimmung: dekadente Gesellschaft, durchsetzt von Märchenfiguren in Menschengestalt (Froschkönig, Rattenfänger).

---

5. Konstantinopel – Zusammenführung

Das Artefakt wird vollständig zusammengesetzt: Eine **Steinerne Königin**, die erwacht.

- Statt Shoggoth: **Der Schwarze Kutscher** erscheint, ein gestaltloser Schatten, der Seelen raubt und Passagiere verschlingt.
- Ziel: Die Ermittler müssen verhindern, dass die Statue beseelt wird – oder sie zerstören.
- Finale: Flucht durch den Zug, während der Kutscher ganze Abteile leert.

Märchenhafte Elemente verstärken

- **Artefakte:** Statt Mythos-Büchern: Kinderlieder mit dunklen Refrains, alte Runen in Wiegenliedern.
- **Atmosphäre:** Der Zug fährt nicht nur durch Europa, sondern auch zeitweise durch die **Schattenwelt** – Tunnel und Nachtpassagen öffnen Portale in düstere Märchenreiche.
- **Antagonisten:** Hexenzirkel-Mitglieder sind klassische Märchenfiguren in modernen Kleidern.

NSC-Beispiele (Grimm D20)

Hexenagentin (im Zug)

- Klasse: Hexe 4
- TP: 28
- RK: 15
- Angriffe: Dolch +4 (1W4+2), Zauber (Schlaf, Fluch)
- Fertigkeiten: Wissen (Okkult) +8, Bluffen +6, Heimlichkeit +5
- Besondere Fähigkeit: „Märchenfluch“ (1/Tag: Ziel verliert -2 auf alle Würfe für 1W4 Runden, SG 15)

Der Schwarze Kutscher (Endgegner)

- TP: 180
- RK: 22
- Angriffe: Schattenpeitsche +15 (2W8 + Ersticken)
- Fähigkeit: „Seelenraub“ – SG 18 Willenswurf, bei Scheitern verliert Ziel 1 Stufe.
- Besonderheit: Immun gegen physische Waffen, nur Artefakte oder Feuer verursachen Schaden.
- Furcht & Wahnsinn: Jede Sichtung = 1W10 Punkte.

Fazit der Märchenversion

- **Stimmung:** Märchenhafter Horror statt kosmischer Schrecken.
- **Zentrale Bedrohung:** Die „Steinerne Königin“ und der Schwarze Kutscher statt Mythosgottheiten.
- **Ermittlerrolle:** Sie agieren als typische Grimm-Ermittler, eingebunden in eine Märchenverschwörung.

👉 Damit hast du zwei vollwertige Varianten desselben Szenarios:

1. **Crossover:** Grimm-Ermittler treffen echten Cthulhu-Mythos.
2. **Märchen-Umdeutung:** Alles wird in die Grimm-Welt übersetzt.

Tabellen für Spielleiter

Spurenzufallstabelle

Zur Ermittlung einen W100 werfen:

Nummer	Spur	Fertigkeit	SG	Kategorie
0	Blutstropfen auf Holz	Spurenlesen	10	Physisch
1	Verschmierte Symbole an der Wand	Okkultes Wissen	13	Okkult
2	Flackerndes Licht ohne Quelle	Magiegespür	14	Okkult
3	Fußabdrücke mit Krallen	Spurenlesen	12	Physisch
4	Ein leiser Fluch auf Latein	Sprachen	12	Okkult
5	Zerkratzte Möbelstücke	Wahrnehmung	11	Physisch
6	Seltsamer Geruch nach Schwefel	Wahrnehmung	10	Physisch
7	Stimmenflüstern im Wind	WEI	15	Okkult
8	Beschädigtes Medaillon	Wissen (Wesen)	12	Physisch
9	Geisterhafte Kinderstimme	WEI	14	Okkult
10	Verrostetes Messer mit altem Blut	Wissen (Kriminalistik)	11	Physisch
11	Staub	der sich spiralförmig bewegt	13	Wahrnehmung
12	Alte Wachstropfen im Kreis	Okkultes Wissen	12	Okkult
13	Falsche Fußspuren führen in die Irre	Spurenlesen	13	Physisch
14	Geflüster aus dem Abfluss	WEI	14	Okkult
15	Verborgene Rune im Holz	Okkultes Wissen	15	Okkult
16	Kerzen	die gegen den Wind brennen	16	Magiegespür
17	Verletztes Tier mit mystischem Zeichen	Wissen (Wesen)	14	Physisch
18	Schwarzer Schleim unter der Tür	Wahrnehmung	12	Physisch
19	Schriftzeichen im Nebel sichtbar	Okkultes Wissen	17	Okkult
20	Verletzung	die nicht heilt	12	Medizin
21	Geruch von Ozon nach Ritual	Wahrnehmung	13	Okkult
22	Buchseiten fehlen exakt dort	wo Hinweise stehen	14	Wissen (Recherche)
23	Flackernde Lichter im Nebenzimmer	Wahrnehmung	11	Okkult
24	Ein Schatten	der nicht zum Körper passt	15	WEI
25	Spiegel beschlägt von innen	Wahrnehmung	13	Okkult
26	Seltsamer Takt von Herzklopfen	Wahrnehmung	11	Okkult
27	Symbol in Staub auf Scheibe	Okkultes Wissen	13	Okkult

28	Kleidung mit fremden Haaren	Wahrnehmung	10	Physisch
29	Haut riecht nach Eisen	Wahrnehmung	10	Physisch
30	Kälte trotz Feuer im Raum	Wahrnehmung	14	Okkult
31	Wind trägt ein fremdes Wort	Wahrnehmung	13	Okkult
32	Lautlos zerfallender Gegenstand	Wahrnehmung	12	Okkult
33	Kerzen rußen rückwärts	Magiegespür	16	Okkult
34	Altes Bild zeigt plötzlich neue Szene	Wissen (Kunst)	15	Okkult
35	Blut in alter Tinte	Magiegespür	13	Okkult
36	Schatten kreisen ohne Quelle	Wahrnehmung	14	Okkult
37	Flecken in Form von Zeichen	Wahrnehmung	11	Okkult
38	Verfallene Knochen im Neubau	Spurenlesen	12	Physisch
39	Glas splittert ohne Berührung	WEI	14	Okkult
40	Singender Wind	der Sprache imitiert	15	WEI
41	Bissspuren in Holz	Spurenlesen	12	Physisch
42	Stofffetzen in Dornen	Spurenlesen	11	Physisch
43	Hinweise in Liedtext versteckt	Sprachen	14	Sozial
44	Flackernde Projektion aus altem Gerät	Wissen (Technik)	13	Okkult
45	Ein Fingerabdruck in einem versiegelten Raum	Wahrnehmung	13	Physisch
46	Ungewöhnlich schnelle Tierverwesung	Wissen (Biologie)	15	Okkult
47	Briefe mit identischen Schreibfehlern	Wissen (Sprache)	12	Sozial
48	Seltsamer Akzent bei Aussagen	Verhören	13	Sozial
49	Staubspuren zeigen geheime Tür	Wahrnehmung	10	Physisch
50	Ritualasche im Kamin	Okkultes Wissen	14	Okkult
51	Verfärbtes Wasser aus Brunnen	Wahrnehmung	11	Physisch
52	Kältefleck im Raum	Wahrnehmung	12	Okkult
53	Herzschlag hörbar ohne Person	WEI	15	Okkult
54	Handabdruck auf Innenseite des Fensters	Wahrnehmung	11	Physisch
55	Hinterlassene Essensreste verrotten nicht	Magiegespür	13	Okkult
56	Ritualkreis im Kellerboden	Okkultes Wissen	15	Okkult
57	Farbe verändert sich bei Berührung	Wahrnehmung	12	Okkult
58	Schatten bewegen sich bei Namenserwähnung	WEI	15	Okkult
59	Ring aus Salz am Boden	Okkultes Wissen	13	Okkult
60	Karte mit Koordinaten eingraviert	Wissen (Geographie)	12	Physisch

61	Ungewöhnlich viele tote Insekten	Wahrnehmung	11	Physisch
62	Augenzeugen berichten vom "Schrei der Mauern"	Verhören	14	Okkult
63	Geräuschloses Flüstern im Traum	WEI	13	Okkult
64	Fund von Tierknochen in Symbolform	Okkultes Wissen	14	Okkult
65	Schreibmaschine tippt von selbst	Magiegespür	16	Okkult
66	Wände fühlen sich warm wie Haut	Wahrnehmung	14	Okkult
67	Kerzen löschen sich in Gegenwart von X	Magiegespür	12	Okkult
68	Ein verborgenes Objekt im Spiegelbild	Wahrnehmung	13	Okkult
69	Ein Kind redet rückwärts	Verhören	15	Okkult
70	Karte verändert sich bei Berührung	Magiegespür	14	Okkult
71	Runen in den Ästen eingeritzt	Okkultes Wissen	12	Okkult
72	Schallplatte mit flüsternder Stimme	Wissen (Musik)	13	Okkult
73	Säureähnlicher Geruch in leerem Raum	Wahrnehmung	11	Physisch
74	Bücher schlagen von selbst auf	Wahrnehmung	12	Okkult
75	Kristalle vibrieren	Magiegespür	14	Okkult
76	Amulett reagiert bei bestimmten Namen	Okkultes Wissen	14	Okkult
77	Kreidekreise unter Teppichen	Wahrnehmung	10	Okkult
78	Leuchten in Spuren sichtbar bei Mondlicht	Wahrnehmung	13	Okkult
79	Kerben auf alten Türen	Spurenlesen	11	Physisch
80	Hauch bei leeren Spiegeln sichtbar	Wahrnehmung	14	Okkult
81	Fliegen meiden einen Raum	Wahrnehmung	10	Physisch
82	Tiere verhalten sich panisch	Wissen (Zoologie)	12	Physisch
83	Alte Zeitung berichtet von gleichem Vorfall	Wissen (Recherche)	13	Okkult
84	Stimmen erklingen bei bestimmter Musik	Wahrnehmung	12	Okkult
85	Ein Name in allen Dokumenten durchgestrichen	Wissen (Bürokratie)	13	Sozial
86	Der Staub formt sich zu Schriftzeichen	Wahrnehmung	14	Okkult
87	Ein Ort nur auf alten Karten sichtbar	Wissen (Historie)	13	Okkult
88	Steine flüstern in Träumen	WEI	15	Okkult
89	Knochen unter der Dielung	Wahrnehmung	11	Physisch

90	Licht wird vom Raum geschluckt	Magiegespür	14	Okkult
91	Eine Krähe beobachtet dich wiederholt	Wahrnehmung	10	Physisch
92	Ein Tagebuch erwähnt dich – vor deinem Besuch	Wissen (Recherche)	15	Okkult
93	Runen im Schimmel an der Wand	Okkultes Wissen	13	Okkult
94	Spiegel zeigen falsche Uhrzeit	Wahrnehmung	12	Okkult
95	Gegenstände verschwinden bei Berührung	Wahrnehmung	13	Okkult
96	Kälte nur im Schatten einer Person	Wahrnehmung	14	Okkult
97	Fehlende Seiten in mehreren Büchern	Wissen (Recherche)	12	Okkult
98	Ein Lied bringt Alpträume hervor	Wissen (Musik)	13	Okkult
99	Besessener redet mit fremder Stimme	Verhören	15	Okkult

NSC Zufallstabelle

Wurf (W100)	Name & Beruf	Auffälligkeit / Verhalten	Motiv / Rolle im Spiel
0	Dieter, Nachtwächter	Spricht in Rätseln	Schmiedete Waffen gegen Wesen
1	Pater Corvin, Geistlicher	Feine Stimme	Schmiedete Waffen gegen Wesen
2	Schwester Klara, Nonne	Riecht nach Rauch	Kennt den Wald & seine Gefahren
3	Otto Brandt, Förster	Malt Wesen	Prophezeit Unheil
4	Valerie, Kind	Zynisch	Hüterin geheimer Akten
5	Hanna, Ärztin	Riecht nach Rauch	Kann Tränke mischen
6	Berndt, Totengräber	Trägt weiße Handschuhe	Verkauft verbotene Gegenstände
7	Valerie, Kind	Trinkt zu viel	Hüterin alter Geheimnisse
8	Lotte, Wirtin	Misstrauisch	Kennt alte Rituale
9	Rosalie, Kräuterkundige	Fanatisch	Verbirgt Kult-Verbindung
10	Berndt, Totengräber	Redet in Fragmenten	Hat Visionen
11	Gregor, Informant	Zynisch	Verbirgt Kult-Verbindung
12	Greta Wolf, Kräuterfrau	Malt Wesen	Hat Visionen
13	Hanna, Ärztin	Trägt Schleier	Fuhr ein Opfer
14	Rurik, Jäger	Feine Stimme	Beobachtete ein Ritual
15	Valerie, Kind	Trägt Schleier	Verkauft verbotene Gegenstände
16	Maria, Dienstmädchen	Misstrauisch	Fand Spuren im Maisfeld

17	Berndt, Totengräber	Fanatisch	War selbst fast Opfer
18	Lotte, Wirtin	Verschwitzt	War selbst fast Opfer
19	Rurik, Jäger	Riecht nach Rauch	War Zeuge eines Wesens
20	Lotte, Wirtin	Trinkt zu viel	Verkauft verbotene Gegenstände
21	Kapitän Marlow, Seemann	Fanatisch	Sieht, was andere nicht sehen
22	Franz, Historiker	Trägt Schleier	Hat Leichen untersucht
23	Friedrich, Bürgermeister	Kalte Hände	War selbst fast Opfer
24	Kapitän Marlow, Seemann	Trägt Schleier	Kennt alte Rituale
25	Kapitän Marlow, Seemann	Riecht nach Rauch	Hüterin geheimer Akten
26	Emil, Bibliothekar	Trägt Schleier	Fuhr ein Opfer
27	Hugo, Ex-Polizist	Hört Stimmen im Feuer	Kann Tränke mischen
28	Hugo, Ex-Polizist	Hört Stimmen im Feuer	Wurde von Wesen verdrängt
29	Berndt, Totengräber	Spricht mit den Toten	Verbirgt Kult-Verbindung
30	Ludmilla, Bäuerin	Kalte Hände	War Zeuge eines Wesens
31	Friedrich, Bürgermeister	Wirkt gehetzt	Schmiedete Waffen gegen Wesen
32	Greta Wolf, Kräuterfrau	Hört Stimmen im Feuer	Kennt das Untergrundnetz
33	Hanna, Ärztin	Verstört	Hüterin alter Geheimnisse
34	Friedrich, Bürgermeister	Fanatisch	Weiß von alten Jagden
35	Berndt, Totengräber	Malt Wesen	War selbst fast Opfer
36	Friedrich, Bürgermeister	Misstrauisch	Kann Tränke mischen
37	Marta, Dorfälteste	Zynisch	Weiß von alten Jagden
38	Lotte, Wirtin	Misstrauisch	Kennt das Untergrundnetz
39	Berndt, Totengräber	Schnauft viel	Hat Leichen untersucht
40	Tabea, Wahrsagerin	Lächelt selten	Kennt das Untergrundnetz
41	Schwester Klara, Nonne	Misstrauisch	Kennt Kirchenarchive
42	Emil, Bibliothekar	Narben im Gesicht	Hört jedes Gerücht
43	Franz, Historiker	Wirkt gehetzt	War selbst fast Opfer
44	Marta, Dorfälteste	Spricht in Rätseln	Kennt das Untergrundnetz
45	Jonas, Obdachloser	Fanatisch	Wurde von Wesen verdrängt
46	Rurik, Jäger	Verschwitzt	Beobachtete ein Ritual
47	Franz, Historiker	Eiskalter Blick	Verkauft verbotene Gegenstände
48	Friedrich, Bürgermeister	Hört Stimmen im Feuer	Hat Leichen untersucht
49	Hanna, Ärztin	Feine Stimme	Verbirgt kultistische Neigung
50	Jonas, Obdachloser	Malt Wesen	Verbirgt Kult-Verbindung
51	Valerie, Kind	Huscht durch Gassen	War Zeuge eines Wesens
52	Lotte, Wirtin	Trägt weiße Handschuhe	Verkauft verbotene Gegenstände

53	Dieter, Nachtwächter	Verstört	Kennt Kirchenarchive
54	Erik, Schmied	Wirkt gehetzt	Schmiedete Waffen gegen Wesen
55	Erik, Schmied	Redet in Fragmenten	Prophezeit Unheil
56	Greta Wolf, Kräuterfrau	Spricht in Rätseln	Kann Tränke mischen
57	Hanna, Ärztin	Verschwitzt	Verkauft verbotene Gegenstände
58	Friedrich, Bürgermeister	Malt Wesen	Prophezeit Unheil
59	Helga, Archivarin	Verstört	Kennt das Untergrundnetz
60	Emil, Bibliothekar	Wirkt gehetzt	Hat das Ungeheuer gesehen
61	Pater Corvin, Geistlicher	Spricht mit den Toten	Kennt das Untergrundnetz
62	Marta, Dorfälteste	Trägt weiße Handschuhe	Hat das Ungeheuer gesehen
63	Lotte, Wirtin	Eiskalter Blick	Kennt den Wald & seine Gefahren
64	Franz, Historiker	Riecht nach Rauch	Weiß von alten Jagden
65	Tabea, Wahrsagerin	Trinkt zu viel	Bewahrt okkulte Bücher
66	Franz, Historiker	Raucht Pfeife	Hüterin geheimer Akten
67	Franz, Historiker	Wirkt gehetzt	Beobachtete ein Ritual
68	Helga, Archivarin	Verschwitzt	Wurde von Wesen verdrängt
69	Niklas, Taxifahrer	Wirkt gehetzt	Prophezeit Unheil
70	Rurik, Jäger	Lächelt selten	Sieht, was andere nicht sehen
71	Erik, Schmied	Feine Stimme	Kann Tränke mischen
72	Schwester Klara, Nonne	Verschwitzt	Prophezeit Unheil
73	Ludmilla, Bäuerin	Schwitzt auffällig	Hört jedes Gerücht
74	Helga, Archivarin	Trinkt zu viel	Kennt das Untergrundnetz
75	Tabea, Wahrsagerin	Narben im Gesicht	Hat Visionen
76	Berndt, Totengräber	Raucht Pfeife	War Zeuge eines Wesens
77	Lotte, Wirtin	Misstrauisch	Kennt alte Rituale
78	Hugo, Ex-Polizist	Verstört	Verbirgt kultistische Neigung
79	Pater Corvin, Geistlicher	Spricht in Rätseln	War Zeuge eines Wesens
80	Erik, Schmied	Kalte Hände	Kennt Kirchenarchive
81	Gregor, Informant	Feine Stimme	Hat das Ungeheuer gesehen
82	Ludmilla, Bäuerin	Wirkt gehetzt	Weiß von alten Jagden
83	Berndt, Totengräber	Malt Wesen	Kennt Kirchenarchive
84	Marta, Dorfälteste	Malt Wesen	Kann Tränke mischen
85	Elise Winter, Händlerin	Hasst Sonnenlicht	Kennt Kirchenarchive
86	Jonas, Obdachloser	Zynisch	Beobachtete ein Ritual
87	Lotte, Wirtin	Riecht nach Rauch	Fand Spuren im Maisfeld
88	Rosalie, Kräuterkundige	Hasst Sonnenlicht	War Zeuge eines Wesens
89	Helga, Archivarin	Huscht durch Gassen	Kann Tränke mischen
90	Tabea, Wahrsagerin	Hinkt	Hört jedes Gerücht

91	Valerie, Kind	Narben im Gesicht	Kennt das Untergrundnetz
92	Gregor, Informant	Narben im Gesicht	Beobachtete ein Ritual
93	Valerie, Kind	Wirkt gehetzt	Fand Spuren im Maisfeld
94	Berndt, Totengräber	Verschwitzt	Hat Visionen
95	Franz, Historiker	Verschwitzt	Schmiedete Waffen gegen Wesen
96	Otto Brandt, Förster	Hasst Sonnenlicht	Beobachtete ein Ritual
97	Friedrich, Bürgermeister	Schnauft viel	Hat Leichen untersucht
98	Ludmilla, Bäuerin	Hört Stimmen im Feuer	Hat Visionen
99	Berndt, Totengräber	Riecht nach Rauch	Kennt den Wald & seine Gefahren

Glossar Grimm D20

Fachbegriffe innerhalb des RPG und dazu passende Kurzbeschreibung der dazu gehörenden Regeln

Abhärtung
Langfristige psychische Resistenz durch Konfrontation mit dem Übernatürlichen. Verringert den Wahnsinnszuwachs bei wiederholtem Kontakt mit ähnlichen Wesen.

Abenteuerpunkt
Narrativer Marker, der zur Belohnung von besonderem Rollenspiel oder cleveren Aktionen vergeben wird. Kann für Boni auf Würfe oder Heilung eingesetzt werden.

Aktion (Kampf)
Standard-, Bewegungs- oder Nebenaktion im Kampf. Freie Aktionen kosten keine Zeit. Einige Fähigkeiten benötigen volle Runden.

Amulett des Schutzes
Magischer Gegenstand; verleiht +1 RK gegen bestimmte Wesen. Häufig gegen Flüche oder Einfluss von Ritualmagie.

Anker
Persönliches Band zur Realität. Kann ein Ort, ein Mensch oder ein Gegenstand sein. Verlust eines Ankers kann sofortigen geistigen Schaden verursachen.

Archetypen
Vorlagen für typische Charakterkonzepte wie „Verfluchter Jäger“, „Wissender Ermittler“ oder „Grimm in Ausbildung“.

Attributsmodifikator
Wird aus den sechs Basiswerten berechnet (z. B. STÄ 14 → +2). Gilt für Würfe mit entsprechenden Fertigkeiten.

Bannlicht
Magische Laterne, deren Licht Wesen in ihrer wahren Form zeigt oder vertreibt. Selten, teuer und begrenzt wirksam.

Bestiarium
Kapitel oder Anhang mit Kreaturenwerten, Fähigkeiten und SG-Werten für Begegnungen.

Blutbader
Spielbare oder feindliche Wesenart. Brutal, stark, widerstandsfähig – oft Ursprung von Werwolf-Mythen. +2 STÄ, Furchtresistenz.

Charisma (CHA)
Attribut für Überzeugungskraft, Ausstrahlung, Einschüchterung oder Verführung.

Deckung
Im Kampf: Reduziert Trefferchance, je nach Deckung +2 bis +5 RK.

Erfahrungsgrad (EG)
Narrative Kategorisierung (Neuling, Erfahren, Veteran, Altgedient), beeinflusst Furchtschwellenwerte.

Fackel
Spezialausrüstung, kann als Waffe gegen Wesen mit Lichtempfindlichkeit dienen. Auch Bonus auf Einschüchterung (spezifisch bei Blutbader).

Fertigkeitspunkt
Ressource zur Steigerung oder Auswahl neuer Fertigkeiten beim Spielstart oder durch Fortschritt.

Fluch
Magischer Zustand, oft durch Rituale oder Wesen verursacht. Kann Geistige Stabilität verringern oder spezielle Würfe erschweren.

Furchtprobe
Wurf bei Begegnungen mit extremen Wesen oder Situationen. Meist WEI + W20 gegen SG. Misserfolg: Verlust von GS.

Geistige Stabilität (GS)
Psychischer Widerstandswert (10 + WEI-Modifikator). Sinkt durch Wahnsinn, Horror oder übernatürliche Einflüsse.

Grimm
Wesenserkennende Blutlinie. Können andere Wesen in echter Gestalt sehen. Erhalten Boni auf Furcht- und Wahrnehmungswürfe. Tragen das „Wogen“ in sich.

Hexenbiest
Magiebegabtes Wesen. Zugang zu Ritualen. Mächtig, aber oft instabil. Spielbar.

Initiative
Bestimmt Reihenfolge im Kampf: GES + W20.

Kampf (Mechanik)
Ablauf in Runden: Initiative, Aktion, Würfe, Schaden. Beeinflusst durch RK, TP, Angriffsbonus, Waffeneffekte.

Kondition (TP)
Trefferpunkte. Sinkt durch Schaden. Erholt sich durch Ruhe, Tränke oder Heilzauber.

Magiegespür
Talent, das Wahrnehmungswürfe auf magische Effekte erlaubt. Gibt Vorteil auf entsprechende Würfe.

Modifikator
Zahlenwert, der zu einem Wurf addiert wird. Basierend auf Attributen oder Fertigkeiten.

Münzen von Zakynthos
Legendäre Artefakte, die Wesen korrumpieren. In der Serie ein Schlüssel zum Ursprung des Bösen.

Okkultes Wissen
Fertigkeit zum Erkennen von Ritualen, Wesenhintergründen, Symbolen etc. Hoher SG bei seltener Magie.

Rüstungsklasse (RK)
Wert, den Angreifer übertreffen müssen. Beeinflusst durch Ausrüstung, Deckung und Talente.

Ritual
Langsamer Zauber, der bestimmte Zutaten, Zeit und oft einen SG-Wurf erfordert. Kann Wesen binden, bannen oder enthüllen.

Schattengänger
Gefürchtete Kreatur aus Schatten und Nebel. Gegner in Abenteuer 3.

SG (Schwierigkeit)
Zielwert, den ein Wurf übertreffen muss. SG 10 ist einfach, SG 15 mittel, SG 20 schwer. Bestimmt durch Situation oder Wesenstyp.

Spielbare Wesen
Blutbader, Fuchsbau, Hexenbiest, Eisbiber u. a. Jeweils mit Vor- und Nachteilen. Tabelle im Charaktererstellungskapitel.

Spurenlesen
Fertigkeit zur Interpretation physischer Hinweise (Fußabdrücke, Blutspuren, Schleifspuren). Relevanz bei Ermittlungsszenen.

Talente
Optionale Spezialfähigkeiten wie „Scharfsinn“, „Zäher Hund“, „Kontakte“, „Witterung“ etc. Bei Spielstart wählbar.

TP (Trefferpunkte)
Leben einer Figur. Bei 0 → kampfunfähig oder tot. Unterschiedliche Startwerte für Grimm, Mensch und Wesen.

Vorteil / Nachteil
Wird mit zwei W20 geworfen, besserer oder schlechterer Wurf zählt. Spielleiter entscheidet je nach Situation oder Zustand.

Wahnsinnspunkt (WP)
Langzeitwirkung von Horror, Trauma oder übernatürlicher Erkenntnis. Hohe WP-Werte führen zu permanenten Störungen.

Wesen
Übernatürliche Kreaturen, die meist eine menschliche Tarnung haben (Woge). Einige sind spielbar, viele feindlich.

Woge / Wogen
Verwandlungszustand eines Wesens (auch eines Grimm im Ausnahmefall). Hat drei Eskalationsstufen – mit steigender Macht, aber auch Kontrollverlust.

Zaubertrank
Alchemistisches Gebräu, z. B. Heiltrank, Banntrank, Geistersicht. Wirkung, SG und Nebenwirkungen in der Tranktabelle.

Zufallsbegegnungen

🌲 Zufallsbegegnungen – Wald

Wurf (W10)	Begegnung	Auffälligkeit / Verhalten	Möglicher Spielnutzen
01	Einsamer Wanderer	Zitternd, redet wirres Zeug	War Ziel eines Wesens
02	Krähen auf einem Ast	Wirken nervös, starren in eine Richtung	Deuten auf eine verborgene Leiche
03	Wilder Hund	Knurrt, trägt ein blutiges Halsband	Wurde auf etwas angesetzt
04	Abgelegene Jagdhütte	Verlassen, doch noch warm	Versteck oder Lagerort
05	Mädchen mit rotem Umhang	Sagt, sie sucht ihre Großmutter	Illusion / Lockwesen
06	Tierkadaver	Ausgeweidet, seltsame Symbole in Nähe	Spur eines Rituals
07	Blutige Fußspuren im Schlamm	Menschlich, dann vierfüßig	Verwandlung in ein Wesen
08	Alte Eiche mit Runen	Rinde eingeritzt, pulsiert bei Berührung	Ort alter Macht
09	Grimm-Warnzeichen am Baum	Frisch eingeritzt, warnen vor Gefahr	Spur eines anderen Jägers
10	Gestalt zwischen Bäumen	Verschwindet beim Nähern	Wesen auf der Jagd

⚓ **Zufallsbegegnungen – Am Meer / Küste**

Wurf (W10)	Begegnung	Auffälligkeit / Verhalten	Möglicher Spielnutzen
01	Treibgut	Kiste mit zerfressenen Seiten, leises Klopfen	Enthält okkultes Objekt
02	Alter Leuchtturm	Licht flackert, obwohl verlassen	Kultisten nutzen ihn
03	Schiffbrüchiger	Schwer verletzt, warnt vor etwas im Wasser	Kennt das Wesen
04	Muschelkreis im Sand	Perfekt kreisförmig, riecht nach Schwefel	Spur eines Rituals
05	Toter Fisch mit Tentakeln	Lebt noch kurz, stöhnt auf menschlich	Mutation durch Wesen
06	Alte Fischerin	Spricht vom „Meer, das hungrig ist“	Weissagung

Wurf (W10)	Begegnung	Auffälligkeit / Verhalten	Möglicher Spielnutzen
07	Sturm zieht auf	Wind trägt Flüstern, Meer wirkt unruhig	Manifestation beginnt
08	Nebelbank	Dichte Wand, Stimmen darin hörbar	Wesen im Nebel
09	Kapitänsloge	Zerfallen, aber Logbuch vorhanden	Hinweise auf versenktes Schiff
10	Kultisten am Felsen	Singen, werfen Dinge ins Wasser	Okkultes Ritual

🏘️ **Zufallsbegegnungen – Stadt / Gassen**

Wurf (W10)	Begegnung	Auffälligkeit / Verhalten	Möglicher Spielnutzen
01	Bettler mit leeren Augen	Murmelt „Sie kommen… unter den Straßen…“	Kontakt mit Wesen gehabt
02	Okkultbuchladen	Betritt man ihn, riecht es nach Eisen & Kreide	Versteck eines Hexenbiests
03	Umgestürzter Karren	Keine Spuren, aber das Pferd fehlt	Wesen-Angriff
04	Kind mit Holzpuppe	Puppe hat merkwürdige Runen eingeritzt	Kanalisiert etwas
05	Schwarzer Kater	Folgt den Spielern, verschwindet dann	Späher eines Wesens
06	Leerer Platz bei Nacht	Kein Laut, alle Fenster geschlossen	Zentrum eines alten Rituals
07	Flüstern im Hinterhof	Stimmen in unbekannter Sprache	Geheime Beschwörung
08	Straßenmusiker	Seine Melodie zieht Wesen an	Musikzauber / Warnung
09	Abgesperrter Brunnen	Wasser riecht nach Blut	Opferstätte
10	Stadtstreicher	Hat „etwas im Kanal“ gesehen	Einstieg zum Versteck

⛰️ **Zufallsbegegnungen – Berge (Tag)**

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Ziegenhirte	Spricht alte Warnsprüche	Kennt Legenden der Gegend
02	Berghütte	Fenster eingeschlagen, Ofen noch warm	Spuren eines Wesens

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
03	Adler	Kreist wiederholt über einer Schlucht	Leiche oder Ritualstätte darunter
04	Riss im Felsen	Unnatürlich glatt, wirkt bearbeitet	Geheimer Zugang
05	Eremit	Trägt Knochenamulette	Seher oder abtrünniger Grimm
06	Lawinenzeichen	Gesteinsformation wirkt bewegt	Kreatur durchquert Gebiet
07	Talisman an einem Ast	Grimm-Zeichen, halb verwittert	Warnt vor alten Wegen
08	Ruine eines Turms	Stein geschwärzt, Runen sichtbar	Ort eines alten Kampfes
09	Rudel Wölfe	Aggressiv, ungewöhnlich koordiniert	Wesen in Tierform
10	Höhle mit Blutspuren	Tiefer Gang nach unten, stinkt faulig	Zuflucht eines Wesens

Berge (Nacht)

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Lichtschein im Tal	Verschwindet bei Näherung	Illusion eines Wesens
02	Heulen auf mehreren Tonhöhen	Wirkt fast menschlich	Werwesen unterwegs
03	Nächtlicher Wanderer	Trägt Maske, spricht altmodisch	Kultist / Wesenwandler
04	Höhlenöffnung leuchtet schwach	Kein Lichtquelle sichtbar	Magischer Effekt
05	Echoe verzerrt Stimmen	Worte klingen fremd, zurückgeflüstert	Wesen verformt Raum
06	Kälteanomalie	Luft friert trotz Feuer	Anzeichen von Übernatürlichem
07	Gestalt am Abgrundrand	Beobachtet stumm	Wächter eines Portals
08	Geräuschloser Wind	Kein Schnee bewegt sich	Zeit oder Realität verschoben
09	Schritte im Geröll	Kein Verfolger sichtbar	Unsichtbares Wesen
10	Schlafwandeln im Lager	Einer der SC steht plötzlich draußen	Einfluss eines Traums

Zufallsbegegnungen – Wüste (Tag)

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Halbverdeckte Statue	Altes Relief eines Wesens	Hinweis auf alten Kult
02	Oase mit dunklem Wasser	Tiere meiden sie	Verflucht oder verseucht
03	Karawane in Eile	Warnt vor „etwas unter dem Sand“	Flucht vor einem Wesen
04	Schwarze Federn im Sand	Glühen leicht	Wesen in Nähe
05	Geisterhafte Erscheinung	Verschwimmt bei Hitze	Traumillusion / Schutzgeist
06	Runen in Dünen	Perfekt symmetrisch	Ritualfeld
07	Flaschenpost im Sand	Enthält Warnung	Hinweis auf altes Artefakt
08	Verfallenes Zeltlager	Kein Blut, aber alle weg	Entführt oder verwandelt
09	Skarabäen	Folgen dem SC	Wesen oder Boten
10	Grabsteine	Neue, unmarkierte Gräber	Letzte Opfer

🌙 **Wüste (Nacht)**

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Sternbild verändert sich	Ein Stern fehlt	Okkultes Omen
02	Wind trägt Flüstern	Kein Ursprung auffindbar	Rufe eines Wesens
03	Glühende Spuren im Sand	Verschwinden schnell	Passage eines Dschinn
04	Sand formt Symbole	Bewegungen wie von unsichtbarer Hand	Magie im Spiel
05	Karawanengeist	Spricht in Rätseln, weiß vom Vergangenen	Alter Kontakt
06	Schwarze Zelte erscheinen	Am Morgen verschwunden	Illusion / Ritual
07	Kamel tot im Kreis	Keine Verletzungen, Salz im Mund	Opferung
08	Sandsturm aus dem Nichts	Kein Wind sonst	Schleier einer anderen Welt
09	Heulen unter der Erde	Vibration spürbar	Etwas gräbt sich näher
10	Gläserne Figur im Sand	Menschlich geformt, starrt	Wächter / Artefaktwesen

❄️ **Zufallsbegegnungen – Arktis (Tag)**

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Polarfuchs	Führt Spieler zu etwas	Fabeltier oder getarnter Bote
02	Eiskrater	Mit schwarzem Kern	Einschlagort eines Artefakts
03	Schnee wirkt blutig	Keine Leiche, aber Fußspuren	Gestaltwandler unterwegs
04	Forschungskapsel	Mitteilungslog: „Sie erwachen bald…“	Warnung
05	Eisstatue	Menschlich, aber gefroren beim Schrei	Opfer oder Bann
06	Polarlicht	Formt Muster	Magisches Signal
07	Eisbär mit Narben	Reagiert intelligent	Besessen
08	Glocke im Eis	Klingelt ohne Berührung	Aktiviert etwas
09	Alte Hütte	Runen am Rahmen	Letzter Schutz
10	Gedämpfte Schreie unter Eis	Kaum hörbar	Gefangener / Versiegelter

🧊 **Arktis (Nacht)**

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Sternschnuppe bleibt stehen	Flackert dann	Tor öffnet sich
02	Atem friert zu Eisstaub	Bewegt sich gegen Windrichtung	Einfluss eines Wesens
03	Schatten in Schneeflocken	Tanzen in Kreis	Omen
04	Echos hallen ewig	Stimmen antworten dir	Kommunikation mit anderer Ebene
05	Leuchten im Schnee	Verführt zum Folgen	Lockwesen
06	Jäger kehrt zurück	Ist „nicht mehr er selbst“	Besitz
07	Kreis aus Knochen	Tierisch, aber zu exakt	Ritual oder Falle
08	Aurora wird blutig	Himmel färbt sich rot	Großer Bruch bevorstehend
09	Zelt schmilzt von innen	Kein Feuer vorhanden	Magischer Angriff

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
10	Spuren führen aus dem Lager	Spieler war nicht wach	Schlafwandeln durch Einfluss

🌴 Zufallsbegegnungen – Tropen / Dschungel (Tag)

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Tempelruine	Bäume wuchern nicht hinein	Abwehrzauber
02	Affen schreien panisch	Alle rennen von einem Punkt weg	Wesen kommt
03	Blumen bluten beim Pflücken	Rote Flüssigkeit tritt aus	Magische Pflanzen
04	Schmetterlingsschwarm	Fliegt nur um einen Spieler	Auserwählt?
05	Totem mit Fratzen	Neu errichtet, Holz frisch	Kultaktivität
06	Fallgrube mit Knochen	Versteckt, Knochen teils menschlich	Opferstelle
07	Insektenschwarm	Summt in Melodie	Zeichen / Kommunikation
08	Lichtung mit Nebel	Nebel bewegt sich selbstständig	Magischer Schleier
09	Jäger mit Geistermaske	Sagt: „Sie haben mich vergessen.“	Zwischenweltenreisender
10	Steintafel mit Glyphen	Nur bei Berührung sichtbar	Hinweise auf Wesen

🌔 Tropen (Nacht)

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
01	Mondlicht zeigt andere Welt	Spiegelt Ruinen, die nicht da sind	Paralleldimension
02	Augen im Dunkel	Flackern gelb und verschwinden schnell	Beobachtung
03	Klagelied aus Bäumen	Gesang klingt wehmütig	Bannen oder locken
04	Tiere verstummen plötzlich	Kein Laut für Minuten	Große Präsenz naht
05	Blätter mit Zeichen	Glühen kurz, verschwinden	Kurze Botschaft
06	Nachtvogel spricht Namen	Der deines Charakters	Warnung
07	Dorfleiche aus Sumpf	Frisch, aber seit Wochen tot	Zeitverschiebung
08	Schreiende Orchidee	Öffnet sich bei Licht	Wächterpflanze

Wurf	Begegnung	Auffälligkeit	Spielnutzen
09	Spiegelndes Wasser	Reflektiert andere Umgebung	Illusion
10	Glockenläuten aus Fern	Niemand trägt Glocken	Okkulte Versammlung